
POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nº 249 • 3,50 €
Nintendo®
Especial 16 págs.
E3
DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
ZELDA WIND WAKER HD
POKéMON X POKéMON Y
BAYONETTA 2
YOSHI'S NEW ISLAND
WATCH DOGS
Wii PARTY U
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS...
ANIMAL CROSSING
100 Consejos +Review
¡SE SALE!
A tope con Mario
MARIO KART 8
SUPER SMASH BROS.
SUPER MARIO 3D WORLD
24 TARJETAS GRATIS
2ª ENTREGA
TARJETAS MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
8 424094 810024 00249
Canarias 3,65 €
2 PÓSTERS EXCLUSIVOS
MARIO KART 8
ZELDA WIND WAKER HD

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 249



Juan Carlos García

Bienvenidos

Este es el mes en el que decididamente más me gusta trabajar aquí. Es el mes del E3. De estrenos, sorpresas y alegrías. Tu revista Nintendo lleva de todo eso en 16 páginas que se asoman al futuro de Wii U y 3DS. Estará salpicado de títulos muy potentes, como Mario Kart 8, Smash BROS, Mario 3D World, Bayonetta, Wind Waker, Zelda a Link between Worlds o Pokémon X/Y. Pero no dejes que el entusiasmo por el E3 solape la emoción por la llegada de Animal Crossing a 3DS. Es doble en la revista: puedes leer nuestra review de 6 páginas y empaparte de los 100 consejos para vivirlo a tope. Me reafirmo en lo que decía al principio: es el mejor mes del año... aunque siempre sea uno de los cierres más duros.



página 30 **Reportaje** El E3 2013 desvela el futuro de Nintendo Te traemos todos los juegos que se han presentado en Wii U y 3DS.



página 46 **Análisis** Animal Crossing New Leaf Tras innumerables horas de juego, aquí tenéis la review más exhaustiva y completa.

¡REGALO EXCLUSIVO!
¡Doble póster!

Con los dos juegos triunfadores en la feria E3
Legend of Zelda Wind Waker HD
Mario Kart 8





El equipo de la Revista Oficial



Samuel González Castlevania Dawn of Sorrows de 3DS me trae por la calle de la amargura.



Rafa Aznar Revisitando el Hyrule de Ocarina of Time en 3D. Me puede la nostalgia.



Nacho Bartolomé Mi plan: ir al pueblo (AC) y disfrutar la naturaleza (de Pikmin 3).



Borja Abadíe Aprendiendo anatomía básica con rayos X en Sniper Elite V2.



Laura Gómez Sigo haciendo el mono con Donkey Kong Country Returns 3D.

¡Tres nuevos juegos!

➲ **En Lost World** Sonic volverá a ser el de siempre: rápido, genial y con nuevas habilidades únicas.

Vuelven el ritmo, la velocidad... ¡Sonic!

Protagonizará Lost World y el estreno de los Juegos Olímpicos en Wii U.



+info
Así serán las carátulas del primer Sonic anunciado en exclusiva para Nintendo. Las aventuras del **Lost World** llegarán a Wii U y 3DS antes de final de año.

Ha sido el tema 'preE3' más comentado: el fichaje de Sonic lleva al erizo a Nintendo por partida triple. Para empezar, **Sonic Lost World**, anunciado en exclusiva para Wii U y 3DS. Para seguir, competición en los **Juegos Olímpicos de Invierno 2014** junto a Mario, también en Wii U y 3DS. Y por último habrá un tercer título que se desvelará más adelante. Todo un misterio.

Vamos a por el primero

Lost World, que llegará a finales de 2013, es una vuelta de tuerca al estilo explosivo de Sonic, pero con suficientes novedades para que brille con luz propia. Lucirá velocidad y ritmo vertiginosos y nos sorprenderá con un buen número de nuevos movimientos y habilidades: saltar de isla en isla, hacer 'parkour' en los muros y dar el mejor uso a los **mejorados poderes de color** con los que volar, arrasar niveles en plan asteroide o estallar frente a los enemigos. Cualquier cosa será poco cuando



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 10 **Fire Emblem**
Quién son y cómo conseguir a los hijos de los personajes principales de Awakening.



pág 14 **Ace Attorney**
La minisección 'Una historia de...', esta mes es para los juegos del abogado.



pág 17 **Héroe del mes**
Si todavía no sabes quién es... quizá es que nunca has jugado con ningún Animal Crossing...

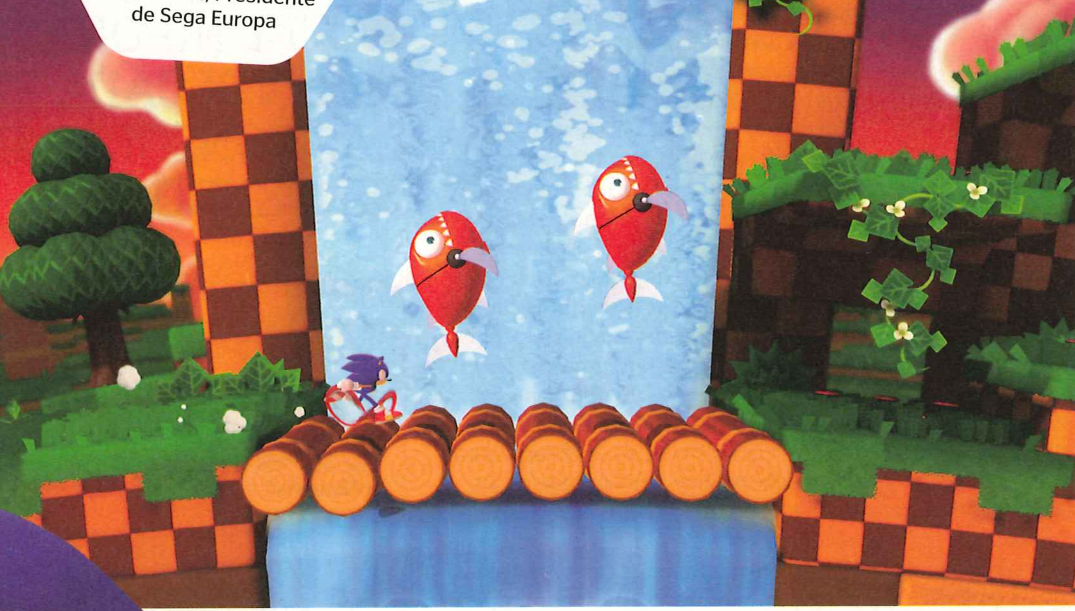


La historia de Sonic Lost World ofrecerá muchas sorpresas, entre ellas una alianza con el propio Dr. Eggman. ¡Fliparás!



Mario y Sonic y toda la pandilla habitual se volverá a desafiar olímpicamente, esta vez en Wii U, en los Juegos de Invierno de Sochi.

Dice Sega que...
"Sonic ha funcionado muy bien en las consolas Nintendo, y este acuerdo exclusivo encaja de forma natural con la evolución de los juegos del erizo"
Jurgen Post, Presidente de Sega Europa



Los escenarios de Lost World nos evocan niveles y elementos clásicos, pero todo más bonito.

se trata de plantar cara a los **Mortíferos 6**, unos tipos de cuidado que bajo el control del Doctor Eggman... Eh! ¿Cómo que se han rebelado?, ¿cómo que ahora el doctor y Sonic tendrán que aliarse para intentar salvar la isla Héxagon? ¿Es una broma o estáis hablando en serio?

Funciones exclusivas en Wii U

Esto es serio, muy serio. Cada uno de los Mortíferos nos planteará una dinámica de batalla diferente. Pero para llegar hasta Zavok, Zomom, Zazz, Zeena, Zor y el maestro Zik, antes habrá que recorrer niveles imposibles, atravesar túneles, hacer giros y contragiros, todo a velocidad de vértigo. ¡Menudo mareo! Menos mal que el gamepad ayudará a mantener el tipo: desde ahí podremos lanzar los poderes de color de Sonic con solo inclinar, apuntar y tocar. Hablando de funciones exclusivas, apuntad además modo Off-TV, para llevar la acción al pad, y Miiverse integrado, para cargar y compartir objetos con jugadores de todo el mundo. Si os juntáis dos, podréis cooperar, pilotando vehículos teledirigidos que ayuden a Sonic a avanzar, o competir, uno en la tele y otro en el mando.

Sonic Lost World 3DS

Sonic ha protagonizado 12 títulos en las portátiles de Nintendo, desde GBA a 3DS, donde es su tercer juego.





Sí, sí, el tercero. Ya le hemos visto saltando y corriendo a toda velocidad en 3DS: en Sonic Generations, donde combinaba lo mejor de dos épocas celebrando su 20 cumpleaños, y pilotando diferentes máquinas en Sonic&Sega All Stars Racing. Sin embargo, Lost World será el primero con niveles creados totalmente en 3D, y además tendrá poderes de color exclusivos para diferenciarse de la versión de Wii U. Por si no fuera suficiente, algunos niveles podrás jugarlos inclinando el acelerómetro. Y tendrá multijugador local y online.



➲ **Nuevas pruebas** y modos de control para el estreno de los JJOO en Wii U. ¡Buena pinta!



➲ **Sonic deberá enfrentarse a los Mortíferos 6** en batallas tan diferentes como cada uno de los rivales. Para llegar a ellos, la velocidad no será suficiente. ¡Dame 'Color Power' y prepara la pantalla táctil del gamepad!

Cambio de registro para contaros dos novedades más de Sega. Una se comunicó en el último Nintendo Direct, junto al tráiler y las novedades de Lost World; la otra se ha sabido hace bien poco, y nos ha puesto los dientes largos.

Mario y Sonic vuelven a desafiarse nivel Juegos Olímpicos de Invierno. Y eso es una grandísima noticia. Nos iremos a la ciudad de Sochi, donde se celebrarán los Juegos de 2014, para participar en las competiciones más divertidas y retantes de la mano de los mejores equipos posibles, ¿verdad?

Con Yakuza hemos topado

Pues eso, que Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Sochi 2014 estará en Wii U, y lo esperamos en noviembre, como se acaba de anunciar en el E3. ¿Qué detalles os podemos avanzar? Pues que además de pruebas de ski, patinaje de velocidad y salto, habrá eventos como el patinaje artístico, el biathlon o el curling que aprovecharán las diferentes posibilidades de control: "limpiando" hielo en el gamepad para ganar al curling, o combinando pad y mando Wii Motion Plus para el biathlon. Además, algunas pruebas combinarán ski, snow, patinaje y bobsleigh todo al mismo tiempo.

Terminamos con lo último en lo que Sega está trabajando, aunque no tenga que ver con Sonic o con los Juegos Olímpicos, y no se haya dejado ver en el E3: se trata de una versión **HD de Yakuza 1 & 2**, con la remasterización de los primeros juegos protagonizados por Ryu Hayabusa. Yakuza es un **mítico juego de acción**, de combate callejero, que vio la luz por primera vez en 2005 solo para la consola de Sony. Ambientado en los bajos fondos de Tokio, la mayor parte del tiempo la pasarás en la ciudad donde visitarás restaurantes, clubes nocturnos o casinos, cumpliendo misiones propias de la mafia oriental.

Este título llegará a Wii U en agosto, de momento solo para Japón. Sega no ha confirmado que tenga previsto lanzarlo en occidente, pero todo se andará.

SEGA PASA A SER LA THIRD-PARTY NIPONA MÁS VOLCADA EN LAS CONSOLAS DE NINTENDO

Mario & Sonic Sochi 2014

Los deportes de invierno con el Wii U GamePad y mando Wii Plus.





Como es habitual en la serie, cada deporte tendrá su estilo de control. Nuestras herramientas para jugar serán el Wii GamePad (en el curling, por ejemplo, alisaremos la pista de hielo tocando la pantalla táctil) y, por primera vez en la saga, el mando Wii Plus. Si, antes solo habíamos jugado con mandos de Wii de primera generación y no con la tecnología Motion Plus, mucho más precisa. La combinación de los dos mandos será necesaria para disfrutar del multijugador.





➲ **Yakuza** se estrena en una consola de Nintendo con la remasterización de sus dos entregas. De momento solo para Japón.



Agenda Nintendo

De 21 de junio a 31 de julio, esto es lo que no tienes que perderte



Wii U New Super Luigi U (Versión descargable)

Compañía Nintendo Tipo Plataformas

Doble cita con Luigi este verano: una en la eShop (desde el 20 de junio) y otra en tu tienda de siempre (a partir del 28 de julio). Para ejecutar la versión descargable, necesitarás tener New Super Mario Bros U; para la otra, no. En ambas, 82 niveles en los que Luigi será el protagonista absoluto, acompañado del Caco Gazapo cuando nos sumerjamos en su emocionante multijugador asimétrico.



3DS Project X Zone

Compañía Namco Bandai
Tipo RPG

Si habéis estado avispados, ya habréis exprimido la doble demo (una en mayo, la otra el 27 de junio) de este proyecto a tres bandas que tanta expectación está levantando. Capcom, Sega y Namco aportando ideas, luchadores y sorpresas a 3DS, mezclando Rol y lucha, dándolo todo para que ninguno de vosotros se quede sin su ración de diversión. No te pierdas la review.





Wii/Wii U/DS Los Pitufos 2

Compañía Ubisoft Tipo Plataformas

La peli es de Sony Pictures y se estrena el día 31 de julio, un año después de la primera entrega que nos encantó con su mezcla de imagen real y animación 3D. A la consola regresarán un poco antes, el 18 de julio, y en el juego habrá que ayudar a Papá Pitufo y su equipo a luchar contra los malotes, unas criaturas con forma de Pitufo creadas por Gargamel.



Serie TV

Inazuma Eleven Go

Disney XD (desde el 3 de junio)

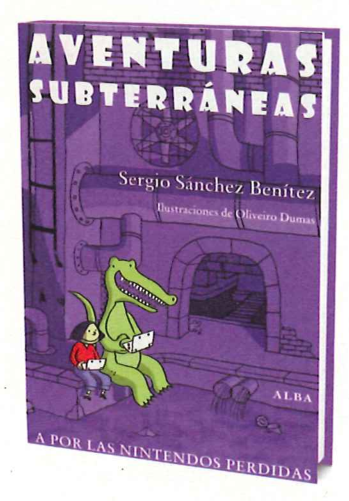
En GO, la malvada organización Fifth Sector ha relegado el fútbol a un segundo plano y se dedica a hacer fechorías. Airon Sherwind, jugador estrella del Raimon, junto a su entrenador Mark Evans, lucharán contrarreloj para que el fútbol vuelva a adquirir su significado. Ya estáis tardando en poner el canal.

Libro

Aventuras Subterráneas: A por las Nintendos perdidas

Sergio Sánchez • Editorial Alba (A la venta)

Samu ha invitado a Yimi a su casa y piensan pasar el día jugando a la DS. Pero su hermana pequeña... ¿las tira al fondo del retrete? Nuestros amigos se lanzarán por las tripas subterráneas del barrio en el que viven para recuperarlas. Sergio Sánchez, periodista y filósofo, firma esta deliciosa novela que cuenta con las ilustraciones de Oliveiro Dumas. Lo lanza editorial Alba (albaeditorial.es) y su precio es 11,50 €.



Entrevista con... Emile Morel



Es el jefe de diseño de juego de Rayman Legends.



Datos

- En 2009 se unió a Ubisoft Montpellier.
- Primer juego: Las Aventuras de Tintín: The Game.
- Su objetivo en Legends: definir el contenido del juego y los elementos de jugabilidad: hacer que siempre sea divertido.
- Nivel favorito de Rayman: Mariachi Madness.
- "Me encanta el humor, la locura y diversión de esta franquicia"



Cronología de hechos



E3 2012 Ubisoft presenta Rayman Legends oficialmente como título exclusivo para Wii U.

Diciembre 2012 La demo de Rayman llega a la eShop.

Febrero 2013 Bombazo. El juego se retrasa y se anuncia su llegada a todas las consolas.

Abril 2013 Se lanza la app Challenges con desafíos online gratis en exclusiva para usuarios de Wii U.

29 Agosto 2013 La fecha de estreno de Rayman Legends. Por fin llegará a nuestras Wii U.

¿A quién va dirigido este Legends?
Es un juego para todo el mundo: niños, adolescentes, adultos, todo el mundo se puede divertir con Rayman, sobre todo porque puedes compartirlo con otros jugadores. En los tests hemos comprobado que a los jugadores les encanta trabajar juntos avanzando por los diferentes niveles, con los más expertos ayudando a los más novatos.

¿De qué forma ha afectado el retraso en el lanzamiento del juego?
El retraso nos ha permitido añadir bastante nuevo contenido, y al final tenemos la aventura más grande de Rayman jamás hecha. Fue un momento duro para nosotros y entendimos el enfado de los jugadores, pero espero que cuando experimentéis el nuevo juego os divierta tanto que quizá os olvidéis del retraso y disfrutéis de una experiencia única.

¿Qué tipo de nuevo contenido?
Añadimos 30 nuevos niveles al juego, y también nuevas luchas contra jefes en 3D. Estos elementos dan forma a un juego enorme con más de 120 niveles, además de un nuevo modo Desafíos online. Así que aprovechamos este tiempo extra como una gran ocasión para hacer un juego más rico y grande.

¿Estáis contentos con la app challenges publicada en la eShop de Wii U?
Sí, ha sido un éxito. Cada día hay un buen número de jugadores participando en los desafíos. Puedes jugar en determinados niveles contra jugadores de todo el mundo. Desafíos nuevos diarios y cada semana que son generados aleatoriamente, de forma que cada vez que regreses al juego te espere un nuevo reto. El objetivo es escalar la tabla clasificatoria para alzarse con el título de mejor jugador de Rayman Legends del planeta. Decidimos lanzarla como un regalo para los usuarios de Wii U, para disculparnos por el retraso y mostrarles que Wii U es una consola realmente importante para nosotros. ¡Muchas gracias por el feedback tan positivo!

¿Por qué Rayman Legends destacará entre otros juegos de plataformas?
Yo diría que somos el único que realmente usa todas las características de Wii U: dos pantallas, táctil, giroscopio... Puedes elegir jugar con Murfy controlándolo solo desde el gamepad. Él juega desde aquí y ve cosas diferentes que el resto de jugadores. Murfy puede interactuar con elementos de los niveles para ayudar a los demás jugadores a progresar: mueve plataformas, corta cuerdas, hace cosquillas a los enemigos... Incluso puedes hacer girar plataformas moviendo el pad.

¿Cuánto de Rayman Origins hay en Rayman Legends?
Básicamente guardamos los mismos controles que en Rayman Origins (pero con muchas mejoras) y unos pocos personajes están de vuelta. Aparte, es realmente un nuevo juego por completo. El estilo artístico es diferente y tenemos un nuevo sistema dinámico de luces que da más profundidad y vida al mundo de Rayman. Hay un total de 5 nuevos mundos que incluyen nuevos enemigos y jefes. Y un montón de nuevos personajes que los usuarios podremos elegir.

> "EL RETRASO NOS HA PERMITIDO AÑADIR NUEVO CONTENIDO PARA HACER UNA AVENTURA AUN MÁS GRANDE"

¿Habrá interacción con Miiverse?
Desde que lanzamos la app challenge, tenemos nuestra propia comunidad Miiverse y es muy activa. Es muy divertido ir a Miiverse y echar un ojo al feedback de los jugadores sobre su experiencia en el juego. Es como tener una conexión directa con ellos. El juego final también tendrá Miiverse, en ciertos momentos clave te ofrecerá la posibilidad de publicar. Así que tendrás opción de compartir los mejores puntuaciones y mejores pantallas con la comunidad.



Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir centrándote en reservar.



Splinter Cell Blacklist

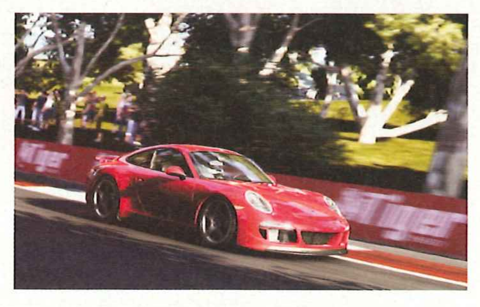
Wii U. 22 de agosto. Ubisoft (Shanghai).

Lo más reciente de la nueva aventura de Ubisoft es un tráiler que exhibe su potente cooperativo. Fisher se aliará con Isaac Briggs para afrontar las misiones más complicadas: se infiltrarán en zonas de máxima seguridad y actuarán como un verdadero ejército... de solo dos hombres. Y cuando te pongas tú solo a los mandos, el Gamepad será tu mejor aliado: desde su pantalla lo controlarás todo, desde el dron a las cámaras espía, en el Splinter Cell más sofisticado y exigente que se ha desarrollado hasta el momento. Este verano, espiarás de lo lindo.

Project Cars

Wii U. 2013. Slightly Mad Studios.

Solo oímos cosas buenas de este simulador de velocidad. Las imágenes que van llegando sumadas a las declaraciones de sus desarrolladores lo convierten en pieza clave de la temporada. Sabemos que se usará el Gamepad de varias maneras: como retrovisor, como panel del control del coche e incluso como volante. Que Miiverse estará integrado y se podrá postear desde el juego. "Que Wii U está llena de oportunidades", han declarado. Este proyecto, nacido de Crowfunding, promete rivalizar con los mejores racers de las compañías más prestigiosas.



The Wonderful 101

Wii U. 23 agosto. Platinum Games.

Cien ciudadanos desesperados se transforman en héroes para defender la Tierra de los alienígenas. Tu misión es reclutarlos, reunirlos en formaciones y después transformarte en armas mortales como... la gelatina, un puño, un puente o un planeador, para zurrar a los extraterrestres invasores.



Pokémon X&Y

3DS. Octubre. Pokémon.

La fiebre está a punto de desatarse con la aventura que va a revolucionar (casi) todo lo que sabías de Pokémon.



Rayman Legends

Wii U. 29 agosto. Ubisoft.

Por fin está a la vuelta de la esquina y es tan explosivo, divertido y demoledor como parecía.



F-1 Race

Wii U. Sept. Codemasters.

Salen Alonso, Vettel, Massa, salen todos, pero cuerpo y coche están "reescalados", aunque van igual de rápido.



Ducktales Remastered

Wii U. Verano. Wayforward.

Remake del original de NES, juego nuevo... Patoaventuras en HD y con off-TV.



Lego Marvel Super Heroes

Wii U. Otoño. Warner.

No desaparece de nuestra lista de deseos. Aunque despliegue nueva info con cuentagotas.



Yoshi's Island

3DS. 2013. Nintendo.

Heredero de Yoshi's Island de SNES, mantendrá la base jugable pero con gráficos a la altura de la capacidad de 3DS.



MH4

3DS. Sin fecha. Capcom.

Es una de las licencias más potentes que existen, así que pensar en cómo será esta nueva entrega nos encanta.



Sonic Lost World

Wii U. 2013. Sega.

Sonic regresa por la puerta grande a Nintendo, con nuevas habilidades que le enfrentarán a los temibles mortíferos seis.



Fire Emblem
De padres a hijos

Cada uno tiene un progenitor fijo, pero el otro puede variar en cada partida. Los desbloqueáis en capítulos opcionales tras casar a dos personajes (nivel S de apoyo).

Noire
Arquero. Hija de Tharja. Tener como madre a una maga oscura puede marcar a cualquiera, pero a pesar de ello Noire está muy interesada en aprender el arte de lanzar maldiciones de Tharja.

Owain
Mirmidón. Hijo de Lissa. Como hijo de la princesa, forma parte de la familia real de Ylisse. Está orgulloso de su heroico linaje, tiene mucha imaginación y le encanta escribir. ¡Pero sí da nombres a sus armas!

Severa
Mercenario. Hija de Cordelia. A diferencia de su madre, que es una caballero pegaso, Severa decidió seguir la senda del mercenario para evitar comparaciones.

Brady
Sacerdote. Hijo de Maribelle. Pese a su aspecto y su bruto lenguaje, es un chico sensible que ama jugar al ajedrez y tocar el violín.

Kjelle
Infantería pesada. Hija de Sully. Al igual que su madre, adora el combate y odia que la prejuzguen por ser una mujer. Le gusta defender la justicia.



Iñigo
Mercenario. Hijo de Olivia. Aunque ha seguido una vida de mercenario, también aspira a ser un bailarín como su madre. Y pese a que creció siendo un niño tímido, ahora es un ligón.

Linfan
Hijo/a del Avatar. Este personaje será del sexo opuesto al de vuestro personaje personalizable (su progenitor), y su clase inicial depende de con quién caséis al mencionado Avatar.

Laurent
Mago. Hijo de Miriel. Es tan inteligente y estudioso como su madre, pero Laurent se centra más en las aplicaciones prácticas de sus investigaciones.

Lucina
Lord. Hija de Chrom. El único de estos personajes que se une como parte de la historia, sin necesidad de llegar al nivel S de apoyo. Al terminar el capítulo 11, Chrom se casa automáticamente con la chica con la que más afinidad tiene.

Yarne
Taguel. Hijo de Panne. Toma el relevo de Yarne como último miembro de la raza taguel, aunque la sangre humana también corre por sus venas debido a su herencia paterna.

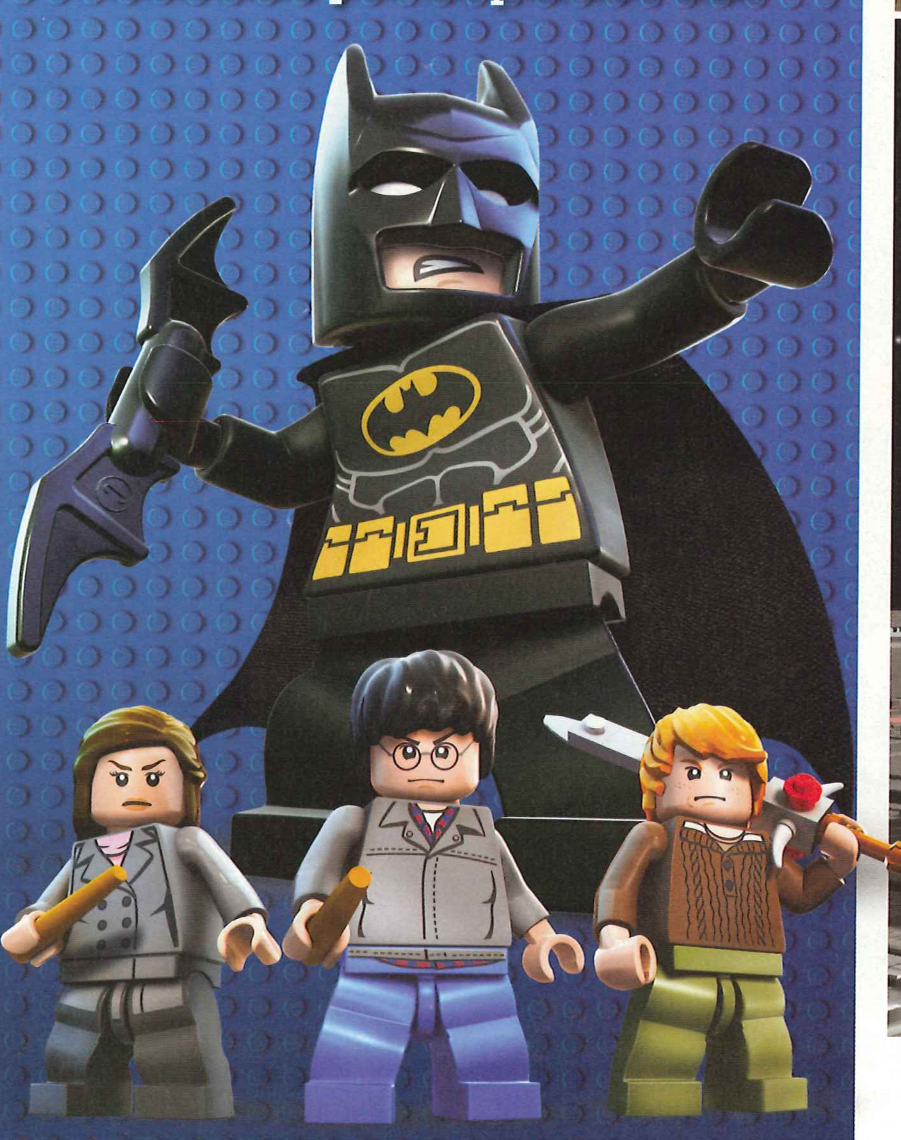
Nah
Manakete. Hija de Nowi. A diferencia de su madre, tiene un comportamiento más maduro, ¡aun con mil años menos!

Jerome
Jinete wyvern. Hijo de Zelcher. Un chico tímido y solitario que suele mantener las distancias con la gente. Usa máscara para evitar que los enemigos vean sus intenciones.

Cynthia
Caballero pegaso. Hija de Sumia. Ha heredado la torpeza y baja autoestima de su madre, pero también su potencial como luchadora y sus grandes habilidades a lomos de un pegaso.

LOS MEJORES Juegos de LEGO

Lego se ha convertido en una marca imprescindible. Sus versiones de películas consagradas son juegos únicos, cada vez más valorados por un público fiel.





1 LEGO SEÑOR DE LOS ANILLOS

Wii • 2012 • 85%

Inspirado en las pelis de Peter Jackson, fue el segundo juego de LEGO (tras LEGO Batman II) en ofrecer un escenario abierto, en este caso la Tierra Media. Recogía la historia de las tres películas y más de 100 personajes jugables.

2 LEGO STAR WARS II TRILOGÍA ORIGINAL

GC • 2006 • 83,5%

LEGO Star Wars fue el detonante de la actual fiebre. El primer juego adaptaba la nueva trilogía y fue un éxito, así que cuando salió esta segunda entrega inspirada en la trilogía original, la expectación era enorme. Y no defraudó en calidad.



3 LEGO BATMAN 2 DC SUPERHEROES
Wii • 2012 • 81,5%

4 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA
DS • 2007 • 81%

5 LEGO INDIANA JONES LA AVENTURA ORIGINAL
DS • 2008 • 80,8%

6 LEGO CITY UNDERCOVER
Wii U• 2013 • 80,6%

7 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA
Wii • 2007 • 80.3%

8 LEGO STAR WARS THE VIDEOGAME
GC • 2005 • 79.8%

9 LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4
Wii • 2010 • 78.9%

10 LEGO STAR WARS THE VIDEOGAME
GBA • 2005 • 77,6%

Las puntuaciones reflejan la nota media en la web gamerankings.com.



Una historia de...

Ace Attorney

El abogado Phoenix Wright no duerme tranquilo si hay inocentes acusados. Este otoño debutará en 3DS.

Surgida de la imaginación de Shu Takumi, la saga Ace Attorney ya tiene cuatro entregas (más dos juegos del spin-off Investigations protagonizados por Miles Edgeworth). Y este año debutará en 3DS con su quinto capítulo: Dual Destinations. Un año después de los hechos narrados en Apollo Justice Ace Attorney, Phoenix ha vuelto a la abogacía, con una nueva ayudante (Athena Cykes, abogada y psicóloga) y la habilidad de "leer" las emociones de los testigos. Dual Destinations llegará a la eShop de 3DS en otoño, y presentará por primera vez personajes y escenarios modelados en tres dimensiones.

GBA, DS, Wii
NOTA DS: 81*

GBA, DS, Wii
NOTA DS: 76*

GBA, DS, Wii
NOTA DS: 81*

DS
NOTA DS: 78*

DS
NOTA DS: 78*

DS
(solo Japón)

¡LEVEL-5 ESTÁ CREANDO UN CROSSOVER CON LAYTON PARA 3DS!

*Puntuación media de la web Metacritic.com



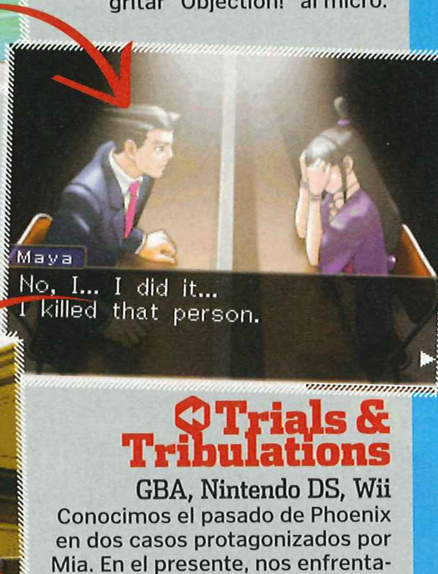
Así es la saga



Phoenix Wright Ace Attorney

GBA, Nintendo DS, Wii

Phoenix debutó en una aventura gráfica en la que descubría contradicciones y mentiras de los testigos. En la versión de DS, podíamos gritar "Objection!" al micro.



Justice for All

GBA, Nintendo DS, Wii

Phoenix volvió con interrogatorios más interactivos y un toque sobrenatural: le ayudaba el espíritu de Mia, a través de su hermana Maya.

Trials & Tribulations

GBA, Nintendo DS, Wii

Conocimos el pasado de Phoenix en dos casos protagonizados por Mia. En el presente, nos enfrentamos a un fiscal enmascarado...

Apollo Justice Ace Attorney

Nintendo DS

El primero diseñado específicamente para DS, y con nuevo prota: Apollo Justice. Aprovechaba al máximo la pantalla táctil.

Miles Edgeworth

Nintendo DS

Este "spin-off" estaba protagonizado por Miles Edgeworth, y añadía a la mecánica la exploración directa de la escena del crimen.

Gyakuten Kenji 2

Nintendo DS

El segundo juego de Miles solo salió en Japón. Los duelos para lograr testimonios se recreaban como partidas de ajedrez.





Ace Attorney Dual Destinies

Nintendo 3DS

Phoenix retornará al papel estelar y Apollo también será jugable. Habrá un sistema para detectar las emociones de los testigos.

NO SOLO EL DESARROLLO LE DA PERSONALIDAD: LOS HÉROES SON CARISMÁTICOS Y EXHIBEN MUCHO HUMOR



Los personajes

1 Phoenix Wright El principal héroe de la saga es una idealista abogado defensor. Ha demostrado la inocencia de infinidad de clientes al grito de "Objection!".

2 Mia Fey: Abogada de firmes principios y mentora de Phoenix. Fue asesinada... y Phoenix se encargó de descubrir al criminal.

3 Maya Fey: Hermana de Mia y ayudante de Phoenix. Es una poderosa médium.

4 Pearl Fey: Prima de Maya y Mia, también es médium. Ha canalizado el espíritu de Mia para ayudar a Phoenix.

5 Miles Edgeworth Amigo de Phoenix desde la infancia... y ahora un implacable fiscal.

6 Apollo Justice Discípulo de Phoenix. ¿Por qué aparecerá herido en Dual Destinies?

7 Athena Cykes La nueva ayudante de Phoenix en Dual Destinies.

Primer Contacto

Monster Hunter 4

Nuevas pantallas, más datos y una fecha confirmada: 14 de septiembre en Japón. Aquí va un primer contacto para endulzar la espera.

1 A lomos de los monstruos

Una de las **novedades jugables** será la posibilidad de trepar por los monstruos. Además, podremos escalar en más superficies.

2 Armas

Para acabar con los **nuevos monstruos** necesitaremos nuevo arsenal, como el hacha-espada. Iremos recargándola golpeando, para luego lanzar un ataque cargado brutal.

3 Modo online

La nueva entrega por fin contará con un modo muy esperado en 3DS. Y es que podremos **compartir nuestras aventuras con amigos**, tanto en modo local como con Wi-fi.

4 Más historia

La nueva aventura tendrá un **mayor componente narrativo**. Habrá muchos más personajes con los que hablar, más escenas cinemáticas y, en definitiva, será muy peliculero.

4Detalles



Monster Hunter es un superventas en Japón. Las ediciones para consolas de Nintendo superan ya los 5 millones de unidades. Y con el nuevo MH4 prometen romper todos los récords.



Saldrán dos 3DS XL especiales en el lanzamiento del juego en Japón. **Una negra y otra blanca** decorada con dibujos de los Felyne, una de las razas "gatunas". ¿Podremos salir de caza con ellas también en el mercado europeo?



Monster Hunter Festa, el mayor **evento dedicado a los fans** de la saga, se volverá a celebrar en Japón, tras la edición de 2011. Habrá torneos, figuras gigantescas, cosplay,...



Cinco ediciones especiales aparecerán en Japón. La más completa vendrá con **una figura, una carcasa** y **una correa**.

Tom Nook

¿Héroe o villano? El tipo más rico de Animal Crossing es un jefe duro pero cumplidor.



Luce así de mono gracias a dos diseñadores: Noriko Ikegawa (que también trabajó en Pokémon Stadium) y Yoshihisa Morimoto (uno de los diseñadores de Zelda The Wind Waker). Es un tanuki, especie japonesa de mapache, y su cumple es el 28 de agosto.

Es el dueño de las casas vacías del pueblo y, en todos los capítulos de la saga, te vende una para que puedas entrar a vivir... ¡aunque eso te genera una deuda que casi siempre le pagas trabajando un tiempo para él!

Su vida no ha sido fácil. Intentó triunfar en la ciudad pero acabó arruinado, así que se volvió al pueblo. Su visión de la vida cambió hacia un mayor pragmatismo y se centró en su negocio. Para él, el mundo laboral es una jungla regida por la ley del más fuerte...

REPRESENTA COMO NADIE EL CAPITALISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

Los almacenes Nook, su tienda, es visita obligada. A lo largo de los diferentes Animal Crossing, allí se han vendido muebles, flores, árboles, herramientas, medicinas... hasta hubo una sección de peluquería.

Aparece en la peli de Animal Crossing (2006). Le vende una casa a la prota, Ai, que se la paga haciendo recados. Es la única vez que le hemos oído hablar, con la voz del actor Naoki Tatsuta.

Ha hecho varios cameos en la saga Super Smash Bros., como trofeo y como uno de los personajes del Pueblo Smash, escenario inspirado en Animal Crossing que cambia según la hora a la que juguemos.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

El **14 de junio** fue un día señalado: salió a la venta **Animal Crossing New Leaf** y tu vida se revolucionó. El juego, que ha arrasado en Japón, comienza contigo llegando al pueblo... y contrayendo **una deuda de 10.000 bayas** con Tom a cambio de una casa. Hala, a recoger manzanas y a pescar para pagarla...

Tom Nook en todos los Animal Crossing



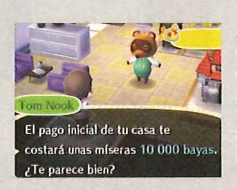
Animal Forest
(N64, 2001)
Solo salió en Japón. Aquí llegó su remake para GameCube, Animal Crossing.



AC Wild World
(DS, 2005)
En la última ampliación de sus almacenes, abre la peluquería.



AC Let's Go to the City
(Wii, 2008)
Su tienda se ampliaba hasta tres veces y era más grande que nunca.



AC New Leaf
(3DS, 2012)
Dirige una inmobiliaria. Sin burbuja, los precios son razonables.



100 consejos para vivirlo

¿Perdido en el mundo de Animal Crossing? ¡100 cosas para hacer!



CONSEGUIR DINERO Y COLECCIONES

01 Reciclajes Bártulos

El lugar ideal para vender todo lo que te sobre y sacaros unas cuantas bayas. Las frutas extranjeras y los nabos están especialmente valorados. Además, incluye un mercadillo en el que comprar y vender objetos con el resto de vecinos.



02 Donar al museo

Sócrates está encantado de aceptar todas vuestras donaciones, a no ser que estén ya en el museo. De ser así, lo suyo es vender el material en Reciclajes Bártulos.



Coleccionables

11 Fósiles

Encontraréis muchos cavando por el pueblo, y lo primero que debéis hacer es dárselos a Sócrates en el museo para que los inspeccione e identifique.

12 Bichos

El tipo de insectos que aparecen depende de la época del año, y además en la isla encontraréis también bichos distintos.

13 Peces

Hay dos maneras de atrapar las criaturas marinas: con la caña, o con un traje de buceo. ¡Así seguro que no se escapan!



14 Obras de arte

Ladino tiene su negocio itinerante de obras de arte, pero cuidado con él: ¡no todo lo que

03 Piedras de mar

La playa del pueblo tiene su encanto, y más aún si tenemos en cuenta los premios que podemos encontrar en su orilla. Ya sabéis... a venderlo en Reciclajes Bártulos.



04 Frutas

Cada pueblo tiene árboles que dan una fruta concreta, pero son más valiosas las frutas diferentes que traéis de pueblos de otras personas. Nuestra recomendación es que plantéis todo tipo de frutas distintas en el suelo de vuestro pueblo, para que así crezcan en árboles.

05 Flores

Arrancar y recoger las plantas del pueblo no suena muy bonito, pero también os dan algo de bayas por ellas. Si preferís, podéis usarlas para crear un jardín con el apoyo de los productos de Gandulio en la jardinería.

06 Colección

Cada vez que atrapéis un bicho o pez se añadirá automáticamente a vuestra colección, la cual podéis revisar en el menú.

07 Descuentos en tienda

Si revisáis a diario el tablón de anuncios, de vez en cuando os llevaréis la alegría de ver noticias de descuentos temporales en tiendas.

08 Sacar partido de la isla

La isla es todo un filón: ir cuesta 1000 bayas, pero cada viaje puede dar grandes beneficios gracias a sus bichos, peces, minijuegos y objetos exclusivos.



09 Medallas

Se obtienen en minijuegos de la isla, y con ellas podéis obtener los objetos exclusivos de la tienda isleña.

10 Nabos

Juana sigue vendiendo nabos, con los que conseguiréis beneficios en el pueblo y momento oportunos.

Herramientas necesarias

15 Caña

Ya sea en playa, río o lago, una caña siempre viene bien para hacerse con algún pez que veáis merodeando.

16 Pala

Imprescindible herramienta con la que es posible desenterrar fósiles y trampas, y también plantar frutas y semillas.



17 Atrapabichos

Cuando lo dominéis, seréis el terror de los insectos. Aunque algunos son bastante escurridizos...

18 Hacha

Si queréis despejar una zona, siempre podéis usar la fuerza bruta y derribar árboles a hachazos. Pero pensadlo bien primero...

19 Regadera

Para mantener un jardín en condiciones necesitaréis esta herramienta.

20 Tirachinas

¿Habéis visto esos regalos que vuelan colgados de un globo? Pues un chinazo es lo que hace explotar el globo y caer el regalo. ¡Lo siguiente es ver qué hay dentro!

21 Cronómetro

Con él podéis iniciar una cuenta atrás y contar el número de bichos que atrapáis en ese tiempo.

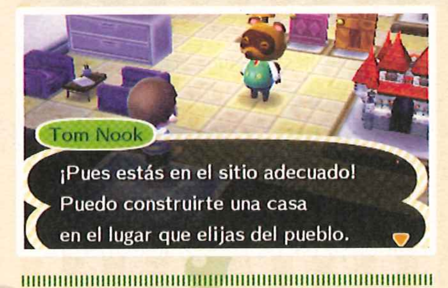
22 Megáfono

Con este objeto, los vecinos os escucharán alto y claro. Sirve para saludarles a distancia.

DECORAR TU CASA

23 Inmobiliaria Tom Nook

Tom Nook se encarga de montaros una casa en el lugar del pueblo que elijáis. Nosotros vivimos al lado del Ayuntamiento, pues siempre es una ventaja tener el trabajo cerca de casa.



24 Ampliar la casa

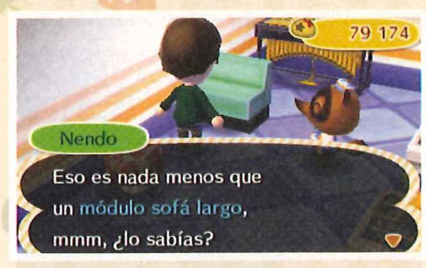
Empezáis en una tienda de campaña, pero gracias a Tom Nook y a unos cuantos miles de bayas iréis ampliando vuestra casa.

25 Pagar la deuda

A cada nueva ampliación, la deuda que contraeréis será mayor. Os van a hacer falta muchas bayas para edificar la casa de vuestros sueños.

26 Comprar muebles en las tiendas

La tienda de Tendo y Nendo tiene muebles distintos cada día, así que vale la pena pasarse a menudo.



27 Personalizar muebles

En Reciclajes Bártulos es además posible personalizar vuestros muebles y cambiar sus colores y telas.

28 Mercadillo de Reciclajes Bártulos

En esta parte de la tienda encontraréis artículos que los vecinos han puesto a la venta, y vosotros también podéis poner a la venta los vuestros.

29 Jardín exterior

Si os gustan las flores, podéis rodear vuestra casa de un gran jardín para darle un toque de belleza y distinción.

30 Personalizar la fachada

Tom Nook vende en su inmobiliaria piezas para la fachada y otros elementos de exterior.



31 Alcatifa

Veréis a este personaje a veces paseando, y si le habláis os ofrecerá distintas alfombras y papel de pared para embellecer vuestros interiores.

32 Comprar muebles de casas de StreetPass

Si os cruzáis con muchos jugadores, tendréis a vuestra disposición un gran número de muebles entre los que elegir a cambio de sus precios en bayas.

33 Recibir nuevos objetos por SpotPass

En la oficina de correos podéis recoger los regalos descargables que enviará gratuitamente Nintendo, cada uno por tiempo limitado.

34 Galletas de la fortuna

A cambio de 2 monedas de juego de 3DS conseguiréis una de estas galletas, y tras comerla podréis canjear en la tienda el papel de su interior a cambio del objeto que os toque.

PERSONALIZAR TU ASPECTO

35 Hermanas Manitas

Pili y Mili son las encargadas de este local, en el que podréis encontrar los últimos modelitos.

36 Diseñar ropas

En Hermanas Manitas tenéis además la opción de personalizar vuestra propia ropa. ¿Os consideráis buenos diseñadores de moda?

37 Accesorios de mano

En la mano no sólo podéis llevar herramientas, sino también objetos para dejar a vuestro personaje más molón como globos y molinetes, además de paraguas para que nos os mojéis en los días más lluviosos.



Tipos de ropa

42 Tops

Ideales para estos meses de verano en los que viene bien tener una prenda ligerita y sin mangas.

43 Camisetas

Una prenda muy básica y con una variedad inmensa en el juego.

44 Jerséis

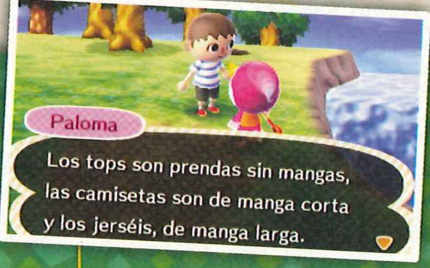
Si hace un poco de frío, no está de más ir en manga larga. Quizás para después del verano.

45 Chaquetas

A veces el clima es tan adverso que un jersey no es suficiente. ¡Apiadaos de vuestro personaje y ponedle una chaqueta, por favor!

46 Pantalones

No todo consiste en cubrir la parte de arriba, y el juego también incluye pantalones para dar y tomar.



47 Vestidos

Si eres una chica o quieres hacer un regalo, hay vestidos muy bonitos y elegantes.



38 Sombreros

Uno de los departamentos de Hermanas Manitas, regentado por Trini, ofrece complementos y entre ellos una gran variedad de sombreros. Incluso podéis encontrar los de Mario, Luigi y Wario.

39 Gafas

En ese mismo departamento encontraréis también gafas de todo tipo, e incluso cibergafas futuristas.

40 Chez Marilín

¿Creeéis que os hace falta un cambio de look? Pues estáis en el lugar en el que jugar con el aspecto de vuestro rostro. ¡Incluso podéis maquillaros con la cara de un Mii!



41 Zapatería Betunio

Es bueno cambiar de zapatos de vez en cuando, sobre todo para alguien que camina tanto como el personaje de Animal Crossing.

Otros proyectos

56 Pozo

De algún lugar tiene que salir el agua del pueblo, ¿no os parece?

57 Fuente

Una construcción idónea para hermosear vuestro querido pueblo.

58 Reloj

¿Los animales llevan relojes de pulsera o teléfonos móviles donde consultar la hora? Mmm, quizás venga bien uno de estos relojes municipales.

59 Farola

Cuando cae la noche, a veces es apropiado tener algo más que la luz de la luna para iluminar el horizonte.

60 Placa de piedra

Un vecino sugiere este proyecto. ¿Tendrá alguna utilidad?

61 Cercado

Con esto podéis separar una zona del resto del pueblo.

62 Boca de incendio

Imaginaos que hay un fuego en vuestro amado pueblo... más vale tener esto a mano.

63 Panel de diseño

Invertid las 40.000 bayitas para colocar este misterioso panel.

64 Panel para fotos

El típico cartón con una silueta dibujada y un agujero en la zona de la cabeza para poner tu cara.

65 Prohibido el paso

¿No queréis que los vecinos se acerquen a algún lugar? Pues ahuyentadlos con esto.

66 Círculo Stonehenge

Inspirado por el monumento de piedras del neolítico que se encuentra en el sur de Inglaterra. Seguro que su forma os suena mucho.

PROYECTOS MUNICIPALES

48 Puentes

Muy importantes para cruzar el río: al principio vuestro pueblo sólo tiene un puente, pero es muy recomendable construir al menos otro más, y mejor si es cerca de casa.

49 Bancos

Todo el mundo necesita sentarse y descansar de vez en cuando, así que seguro que vuestros vecinos se sentirán agradecidos con esto.

50 Centro de Reseteos

¿Echáis de menos a Rese T.? Si es así, sólo tenéis que abrir su cuartel. Para poder hacerlo, primero tenéis que salir sin guardar al menos una vez.

51 Segunda planta del museo

Tras hacer un mínimo de donaciones, podréis inaugurar esta segunda planta que incluye tienda y exposiciones personalizables.



52 Cafetería El Alpiste

Un clásico de la saga, ahora forma parte de los proyectos municipales así que tendréis que rascaros un poco el bolsillo.



53 Comisaría

Si creéis que vuestro pueblo necesita un poco de seguridad, estos leales policías patrullarán y os avisarán si ocurre algo extraño. Además, podéis elegir entre una comisaría moderna o una rústica.

54 Acampada

Gracias a este proyecto llegan visitantes del exterior, ¡y algunos hasta deciden quedarse a vivir! La acampada está muy bien para atraer a nuevos amigos al pueblo.

55 Ceremonia de inauguración

Cada vez que consigáis financiar un proyecto, Canela os propondrá una ceremonia de inauguración. Y se pone muy triste si os negáis...



ORDENANZAS

67 Tasa administrativa

Emitir una ordenanza no es gratis: os costará 20.000 bayas, y aquí el dinero no sale de los impuestos de los ciudadanos sino del bolsillo del alcalde. O sea del tuyo



68 Pueblo limpio

Para los maniáticos de la limpieza. El pueblo será así más acogedor, desde luego.

69 Pueblo madrugador

Para quienes madruguen mucho y quieran ver las tiendas abiertas a primera hora, podéis elegir esta configuración de pueblo.

70 Pueblo trasnochador

Para quienes, por el contrario, lleguen tarde a casa y disfruten de las sesiones nocturnas.

71 Pueblo rico

Para los que quieran que sus objetos tengan un mayor valor en bayas. Simplemente decídete por esta opción al configurar tu pueblo

VECINOS Y LA VIDA EN EL PUEBLO

72 Variedad de vecinos

La cantidad de posibles vecinos es enorme. Si vais al pueblo de un amigo, es probable que todos sus vecinos sean distintos a los vuestros.

73 Visitar las casas de los vecinos

A veces, charlando con un vecino, os invitará a su casa. Es una buena ocasión para ver cómo es el lugar donde vive. ¡Eso dice mucho de una persona!

74 Invitar vecinos a casa

En ocasiones es al contrario, y un vecino os pedirá que le invitéis a vuestra casa. Entonces tendréis que decirle una hora para quedar allí, y si le dais plantón se sentirá muy mal...

75 Hablar con vecinos

Cualquier momento es bueno para hablar un rato con algún vecino que veais paseando por ahí. Pueden llegar a contaros cosas de lo más interesantes.



76 Cumpleaños

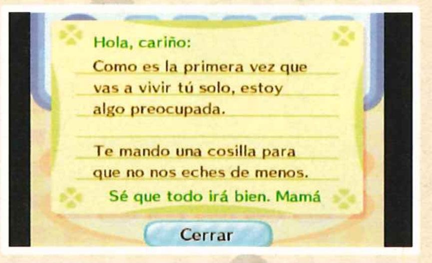
Cuando un vecino cumple años podéis ir a una fiesta en su casa, y si vais con regalo se pondrá muy contento. Seguro que para vuestro cumpleaños también tienen algo especial preparado.

77 Cambiar saludos y coletillas

A veces los vecinos os dejan cambiar parte de su vocabulario cotidiano, y es divertido ponerles frases graciosas y ver cómo las usan.

78 Enviar y recibir cartas

En vuestro buzón recibiréis cartas a menudo, y desde la oficina de correos podéis enviar las vuestras a los vecinos o a otros jugadores.



79 Fotos de vecinos

Cuando vuestra amistad con un vecino alcance su punto culminante, os obsequiará con una foto personal suya, para que la guardéis en vuestra casa. ¡Qué bonita es la amistad!

80 Club Jajá

Tras reunir las firmas que os pide Dr. Sito, el Club Jajá abrirá sus puertas. Es una sala de conciertos en la que actúa Totakeke, ¡que ahora es un DJ!



81 Torneos en el pueblo

Cada cierto tiempo hay torneos como cazas de bichos y campeonatos de pesca, en los que tendréis que competir contra el resto de vecinos. Unos días antes de su celebración podréis ver la noticia en el tablón de anuncios.

Materialismo animal

83 Entregar un objeto

Los habitantes os pedirán que entreguéis un objeto a otro de los vecinos. Les da palo hacerlo ellos...

84 Conseguir un objeto

También os rogarán que les consigáis objetos como un pez, un mueble o una fruta.

85 Objetos perdidos

Y a veces se da el caso de encontrar por casualidad un objeto perdido en el suelo. En estas ocasiones, no queda otra que hablar con todos hasta dar con el dueño.

Amelia: ¿Has hecho lo que te pedí? ¡Gracias por llevarle el paquete, Roberto!

Hola y adiós

86 Vecinos que llegan
A los nuevos vecinos les hace ilusión que el alcalde vaya a verlos. El primer día tienen la casa llena de cajas, pero sacarán un momento para hablar.

87 Vecinos que se marchan
Algunos habitantes deciden irse del pueblo en un momento dado, aunque si habláis con ellos antes quizás logréis impedirlo.

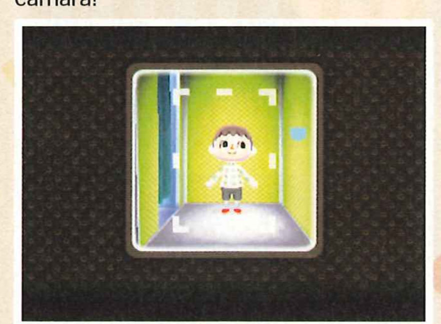


82 Días especiales
Cada día es diferente en New Leaf, y en muchas ocasiones os sorprenderéis al encontrar en el juego cosas que están ocurriendo en la vida real.



COMPARTIR LA EXPERIENCIA

91 DRP
Necesitáis este documento virtual para visitar otros pueblos. Y para ello tenéis que sacaros una foto en el barrio comercial, ¡poneos vuestra ropa y complementos favoritos y sonreír a la cámara!

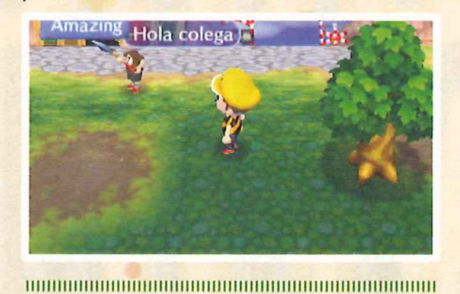


92 Intercambiar objetos
Coincidir con un amigo en su pueblo o en el vuestro es una ocasión ideal para hacer un intercambio de objetos. Cambiar frutas es muy útil, y además quizás encontréis en sus tiendas cosas interesantes que no hay en las vuestras.

93 Ir juntos a la isla
¡Montaos todos en el barco y partid rumbo a la isla juntos! Lo más divertido de la isla es experimentarla en compañía y disfrutar de sus minijuegos.



94 Enviar mensajes
Podéis comunicaros con los otros jugadores gracias al teclado de la pantalla táctil.



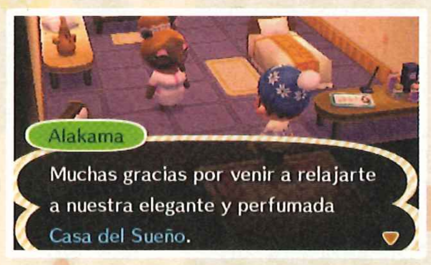
95 Mejores amigos
De hecho, ni siquiera necesitaréis estar en el mismo pueblo para comunicaros si os tenéis agregados en la lista de "mejores amigos".

96 Portarse bien o mal en otro pueblo
A ti no te gustaría que destrozasen tus árboles y flores ni que llenasen tus suelos de agujeros, ¿no? ¡Pues no hagas a los demás lo que no te gustaría que te hiciesen a ti!

97 Volver a tu pueblo
No es plan de quedarse a vivir en el pueblo del colega, pero lo mejor es que intentéis quedaros hasta tener los bolsillos llenos de valiosos objetos hallados en el territorio extranjero.

98 Despejar tu pueblo de visitantes
Si no os gusta el comportamiento de vuestros visitantes o simplemente os apetece estar a solas, podéis echarlos a todos de un plumazo repentino. ¡Esperamos que no se molesten!

99 Casa del Sueño
Es una forma estupenda de visitar pueblos de todo el mundo de forma segura, ya que vuestras acciones no tendrán consecuencias permanentes. Por cierto, nuestro código de la Casa del Sueño: 7700-2070-7060



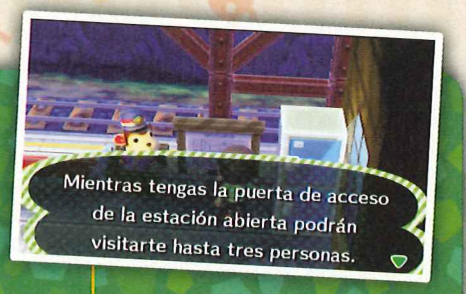
100 Encontrar gente por StreetPass
Aunque sean encuentros fortuitos, entrar en todas esas casas de la gente mola mucho.

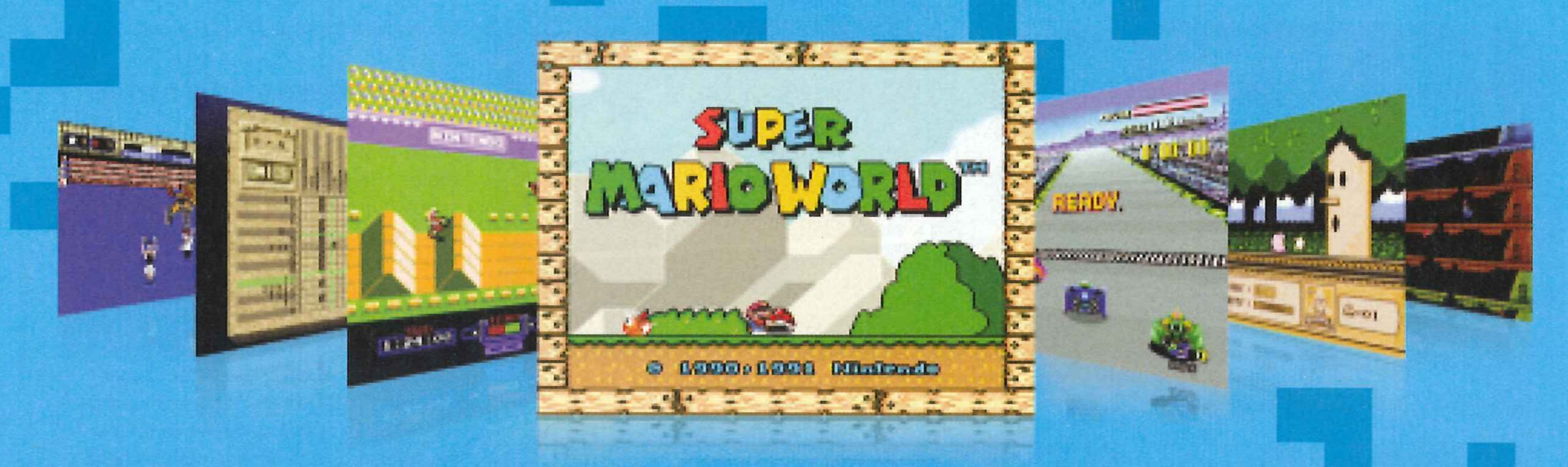
Visitante o anfitrión

88 Visitar un pueblo cercano
Mediante la conexión local inalámbrica podéis ir al pueblo de un amigo cercano.

89 Visitar un pueblo lejano
También podéis ir a pueblos de personas lejanas, a través de la conexión WiFi.

90 Esperar visita
Y si lo que queréis es que vuestros amigos vean lo bien que os lo montáis en vuestro pueblo, podéis decirle a Estasio que esperáis visita, ¡y llegarán en el próximo tren!





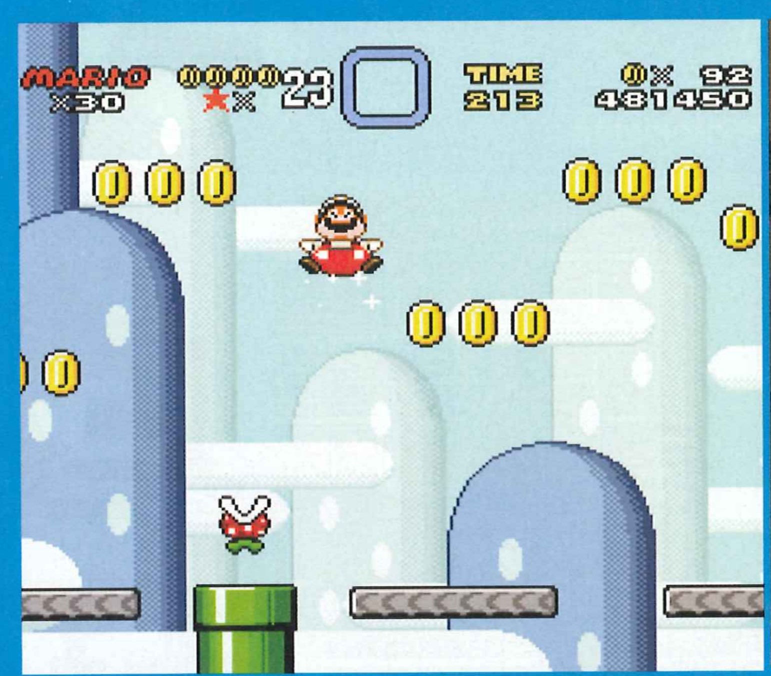
Virtual Console™

19 joyas virtuales en Wii U

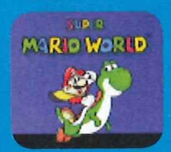
Clásicos de NES y SNES renacen en la Consola Virtual de Wii U. Te mostramos la primera hornada de títulos, comentados y puntuados.

La historia de Nintendo está viva y es jugable. Desde que la Consola Virtual debutó en Wii, podemos rescatar los juegos clásicos con los que la Gran N y las compañías que trabajaron para sus consolas escribieron la historia de los videojuegos. Ahora, este excepcional servicio está ya disponible en Wii U, crece semana a semana y además se beneficia de ofertas excepcionales (no dejes de entrar en la eShop todos los días y te llevarás alucinantes sorpresas). El aspecto de los juegos es soberbio, con un escrupuloso respeto al formato de las consolas originales (NES y SNES de momento, aunque también habrá títulos de Nintendo 64)... y las posibilidades que brinda la nueva consola. Por ejemplo, el juego Off-TV, que permite disfrutar de los clásicos en la pantalla del mando, o la opción para salvar la partida en cualquier punto (algo que muchos agradecemos dada la enorme dificultad de algunos títulos). Pero lo mejor es compartir nuestras sensaciones gracias a Miiverse. Todos los juegos que se van publicando en la CV tienen su propia comunidad que comparte dibujos, trucos, comentarios, pantallazos, vídeos... y se pica para batir récords. Tanto si los jugaste en su momento como si son nuevos para ti, prepárate para muchas horas de diversión ilimitada.









Super Mario World

El videojuego perfecto existe... y es de Mario.

Super Nintendo
Nintendo
1991
Plataformas
1 jugador
7,99 €

Bowser ha vuelto a secuestrar a Peach, ¿quién crees que va a salvarla? Mario vuelve con una gloriosa paleta de 256 colores en pantalla para atravesar los **100 niveles de plataformeo 2D** que le separan de su princesa. Con un control perfecto, nos enfrentamos a saltos en plataformas móviles, inmóviles, ascendentes, descendentes o de cualquier tipo que puedas imaginar, integradas en niveles de variedad e imaginación únicos. Afortunadamente, Mario contará con ayudas como los Super Champiñones, la flor de fuego o la pluma, que le permite volar. El juego tiene una curva de dificultad magnífica, pero el reto no solo es a tu habilidad: tu capacidad de observación te servirá para descubrir pistas de zonas ocultas o salidas escondidas que llevan a una nueva fase. Super Mario World está lleno de secretos que lo hacen muy rejugable. A día de hoy, sigue siendo el plataformas 2D más apasionante y divertido.

ES UN CLÁSICO POR QUÉ...
Aunque no fue tan revolucionario como Super Mario Bros. 3, mejoró la fórmula y no solo por sus gráficos de 16 bits. Un sublime diseño de niveles, nuevas sensaciones jugables como montar sobre Yoshi (que nació en esta aventura) y sus numerosos secretos lo convierten en la obra cumbre de los juegos de plataformas.



SU ESPÍRITU SIGUE VIVO EN... New Super Mario Bros. U

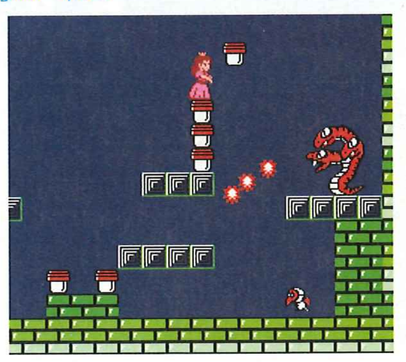
Puntuación
96

Super Mario Bros 2



El plataformas de Mario más especial. Para salvar al pueblo de las hadas del malvado Wart, recorremos 7 mundos (20 niveles), y antes de comenzar cada uno elegimos entre cuatro personajes con distintas capacidades de salto: Mario, Luigi, Peach y Toad. Para acabar con los enemigos, agarramos vegetales o a otros enemigos y se los lanzamos. Aunque sin un diseño de niveles tan brillante como otros Mario, es muy entretenido y sus gráficos tienen encanto.

Puntuación
83

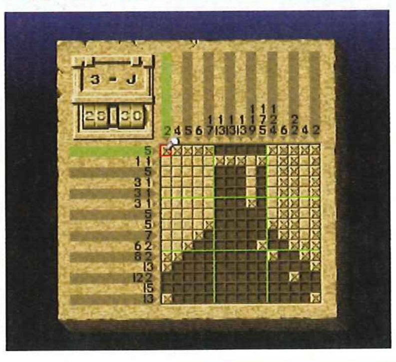


Super Mario Picross

Super Nintendo · Nintendo · 1995 · Puzle · 1-2 jugadores · 7,99 €

Picross es una especie de buscaminas: se nos dice cuántas casillas vacías hay por fila y columna y nosotros debemos deducir su posición. El juego, que nunca salió de Japón, incluye dos tipos de puzles: los de Mario, en los que perdemos tiempo si fallamos, y los de Wario, en los que no se permiten fallos. Hay cientos de puzles y es divertido. Pero, acostumbrados al control táctil en este tipo de juegos, usar cruceta y botones se hace un poco engorroso.

Puntuación
74



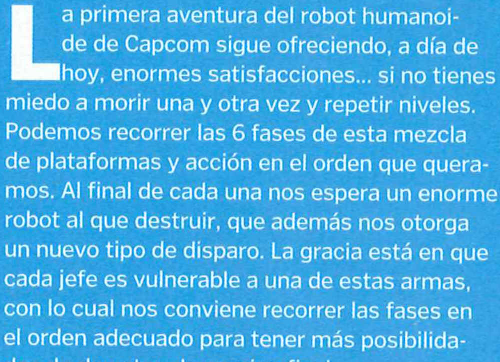


Mega Man

Un reto solo apto para máquinas de precisión.

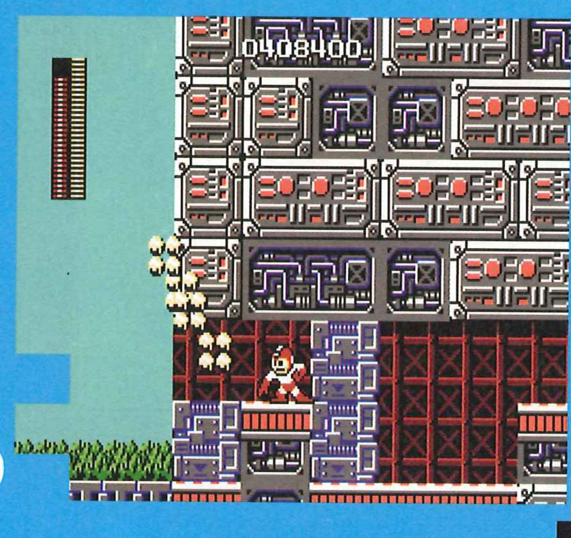


NES
Capcom
1987
Acción
1 jugador
4,99 €



La primera aventura del robot humanoide de Capcom sigue ofreciendo, a día de hoy, enormes satisfacciones... si no tienes miedo a morir una y otra vez y repetir niveles. Podemos recorrer las 6 fases de esta mezcla de plataformas y acción en el orden que queramos. Al final de cada una nos espera un enorme robot al que destruir, que además nos otorga un nuevo tipo de disparo. La gracia está en que cada jefe es vulnerable a una de estas armas, con lo cual nos conviene recorrer las fases en el orden adecuado para tener más posibilidades de derrotar al enemigo final. Mega Man es difícil y es intenso, pero superar cada nivel después de memorizar rutinas y mejorar nuestros reflejos es un placer.

Puntuación
86





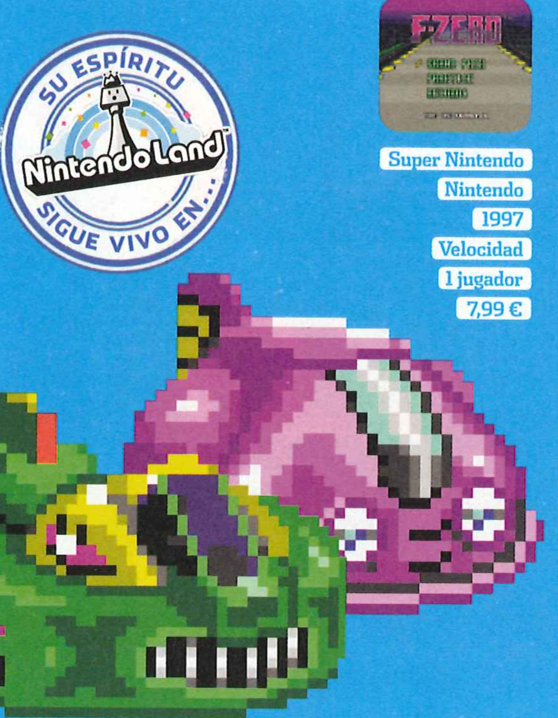


F-Zero

Naves pixeladas a más de 500 kilómetros/hora...

Super Nintendo
Nintendo
1997
Velocidad
1 jugador
7,99 €

SU ESPÍRITU
Nintendo Land
SIGUE VIVO EN...



El Modo 7 sigue siendo la clave. Este sistema, que permitía a SNES rotar, acercar y ampliar sprites 2D en tiempo real, se usó para mover los circuitos de F-Zero. Aunque gráficamente el juego es soso (precisamente porque los escenarios son sprites planos) la fluidez y la sensación de velocidad son muy buenas. El control es muy arcade y permite hacer giros más pronunciados pulsando los botones laterales, dando lugar a un pilotaje satisfactorio. Y que las naves tengan barra de vida permite arriesgar en las trazadas: puedes apurar hasta que te quede un toque. Cuatro naves a elegir, 15 circuitos y un modo contrarreloj hacen la experiencia duradera.

Puntuación
81

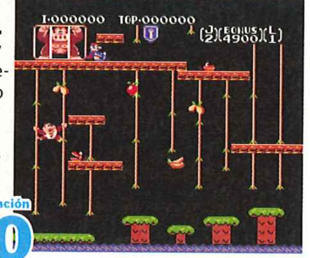


Donkey Kong Jr.

NES | Nintendo | 1 jugador | 1986 | 4,99 €

Mario ha encerrado a Donkey. Eres el hijo del simio y debes rescatarlo superando 4 niveles. Como los movimientos de tu mono son un poco robóticos, más te vale ser preciso y memorizar las pautas de tus enemigos.

Puntuación
70

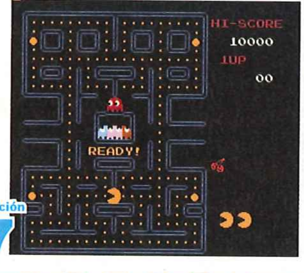


Pac-Man

NES | Namco | 1 jugador | 1993 | 4,99 €

Sí, es Pac-Man: esquiva a los fantasmas, cómete los puntos y sobrevive tantas pantallas como puedas. A pesar de su extrema sencillez y de que solo tiene un laberinto, batir tu récord sigue siendo un gran placer.

Puntuación
77



Balloon Fight

NES | Nintendo | 1-2 jugadores | 1986 | 4,99 €

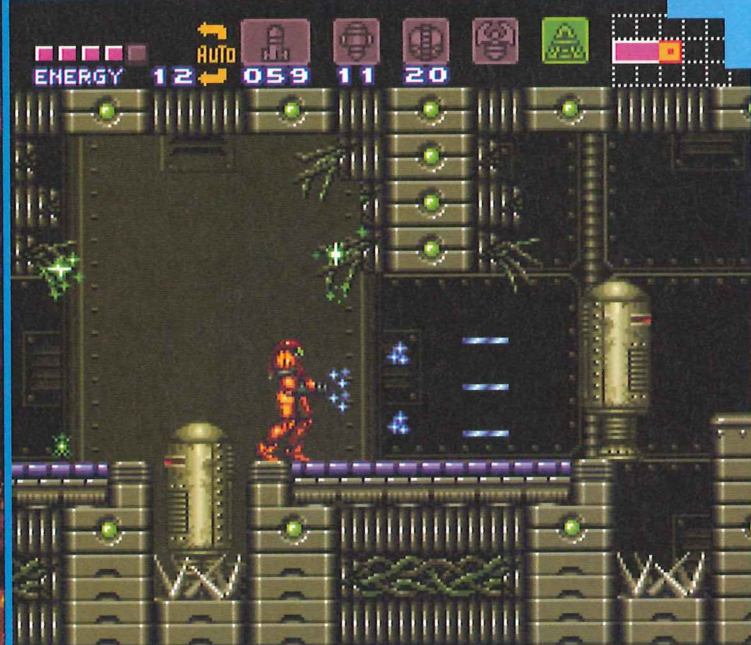
Un arcade clásico con personalidad: pulsando un botón intermitentemente mantenemos al personaje en el aire, lo que exige mucha precisión al movernos. Tu objetivo: coger globos, derribar enemigos y sumar puntos.

Puntuación
78











Super Metroid

Samus Aran en la aventura más grande de la galaxia.

Super Nintendo
Nintendo
1994
Aventura
1 jugador
7,99 €

Los piratas espaciales han secuestrado a la última larva de Metroid y la ocultan en el planeta Zebes. La cazarrecompensas Samus Aran tendrá, ella sola, que recorrer su inmensa guarida subterránea: un laberinto 2D lleno de peligros y enemigos, incluidos los gigantes y monstruosos capitanes de los piratas, y su líder, la terrible Mother Brain.

Las mejoras esparcidas por el escenario nos permiten acceder a nuevas zonas de Zebes, y a la vez añaden atractivas mecánicas de juego: además de varios tipos de armas, destacan el gancho retráctil, la visión de rayos X y el disparo cargable. Todo, en un desarrollo que mezcla a la perfección la acción, los saltos y la exploración, transmitiendo al jugador una sensación de desafío constante... y creciente. La ambientación también es sublime: el detalle gráfico y la banda sonora nos sumergen en un mundo alienígena como pocas veces ha conseguido un videojuego.

ES UN CLÁSICO POR QUÉ...
Como muchas de las secuelas de clásicos de NES, tomó lo mejor del Metroid de 8 bits original pero pulió defectos jugables: moderó la enorme dificultad y añadió un mapa que se iba dibujando a medida que recorríamos Zebes, con lo cual ganamos en cordura. Los nuevos ítems, enemigos finales espectaculares y la potencia de los 16 bits de Nintendo, sirvieron para redondean una obra cumbre de las aventuras que ha quedado como un ejemplo de diseño perfecto.



Puntuación
96



Ice Climber

NES | Nintendo | 1-2 jugadores | 1986 | 4,99 €

Escala 32 fases montañosas usando tu martillo para abrirte camino y acabar con los enemigos. La mecánica es sencilla, pero la variedad de niveles y las partidas a dobles hacen que mantenga en interés.

Puntuación **77**



Excitebike

NES | Nintendo | 1 jugador | 1984 | 4,99 €

Acelera, coge la rampa y... ¡cuidado! Lo importante es como inclinas la moto para caer bien sin perder velocidad. Un curioso arcade en el que hay que pensar cómo afrontar los saltos para mejorar nuestros tiempos.

Puntuación **72**



Xevious

NES | Namco | 1 jugador | 1988 | 4,99 €

Un "shoot'em up"tan sencillo como intenso: dispara contra los enemigos aereos y lanza bombas contra los terrestres, a través de 10 niveles de progresiva y desafiante dificultad. Su sencillez gráfica hasta tiene encanto.

Puntuación **80**



SU ESPÍRITU PROJECT X ZONE SIGUE VIVO EN...

Super Ghouls'n Ghosts

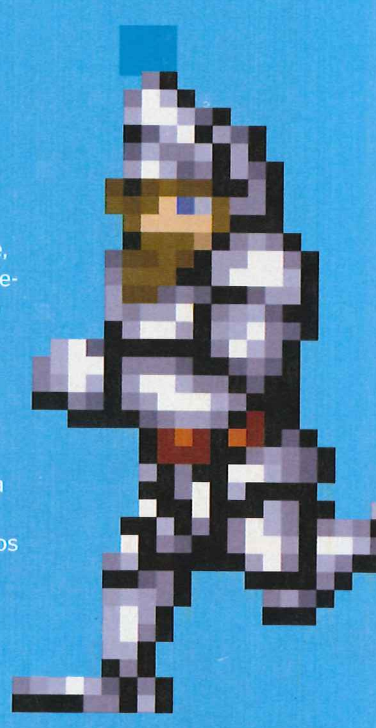
Super Nintendo
Capcom
Acción
1 jugador
1991
7,99 €

El caballero más valiente del reino de Super Nintendo.

Un poco como Mario, Sir Arthur está destinado a rescatar eternamente a su princesa, en este caso de las hordas demoniacas dirigidas por el Emperador Sardius. El juego es la tercera entrega de la saga y la primera diseñada específicamente para la consola. A través de sus **13 sobrenaturales niveles, Arthur empleará 10 armas distintas y 3 tipos de armaduras** (cada una con su correspondiente ataque especial), en un festival de saltos y acción de alta dificultad. Cada vez que nos matan empezamos el nivel desde el principio, y disponemos de 5 continuaciones para acabar con la aventura. Una de sus principales virtudes es que, a diferencia de muchos arcades de la época, el grueso de los enemigos no aparece en posiciones prefijadas, sino aleatoriamente, generando sensación de caos y de que no puedes relajarte en ningún momento, y logrando en buena medida que repetir y repetir zonas sea siempre entretenido.

ES UN CLÁSICO POR QUÉ...
En muchos aspectos, supone el culmen del estilo arcade de los 80, con toda su exigencia y emoción jugable. Además, sus gráficos son puro 'pixel art', destacando sobre todo algunos jefes memorables (y enormes). Es el último, y probablemente el mejor, de un estilo de juego que, por desgracia, ya no existe.

Puntuación
89





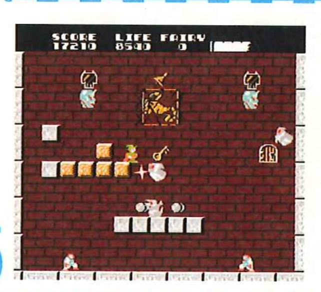


Solomon's key

NES | Tecmo | 1 jugador | 1986 | 4,99 €

El mago Dana debe escapar de un misterioso castillo compuesto por 64 habitaciones (15 de ellas secretas). En cada una tiene que alcanzar la llave y la salida usando su habilidad para hacer aparecer y desaparecer bloques. Cada nivel es un reta nuestra habilidad e inteligencia, en una brillante (y difícil) mezcla de arcade y puzles.

Puntuación **80**

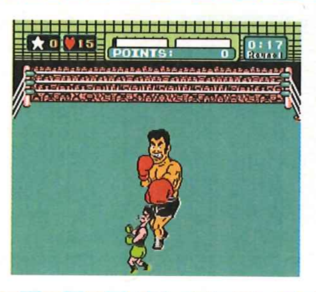


Punch Out!!

NES | Nintendo | 1 jugador | 1990 | 4,99 €

Para ser el campeón del mundo debes superar 14 combates contra los boxeadores más bestias que jamás se han subido a un ring. Un control sencillísimo (con dos tipos de golpes, un especial y las esquivas) y la necesidad de descubrir el punto débil de cada rival, lo convierten en una maravillosa experiencia arcade.

Puntuación **86**



Ghosts'n G

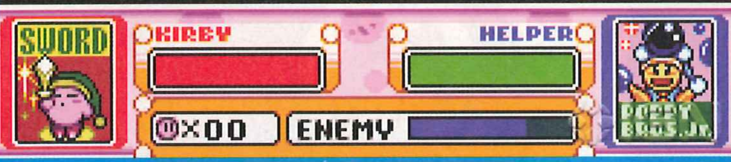
NES | Capcom | 1 jugador | 1986 | 4,99 €

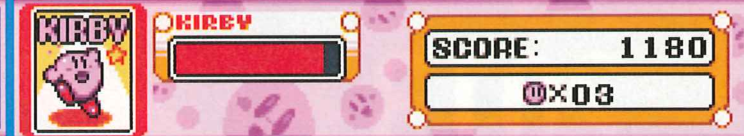
En su primera aventura, Sir Arthur se lanza a atravesar 6 niveles llenos de monstruos, vestido con su mítica armadura que le permite soportar un impacto antes de morir y rezando por no coger la llama (el arma más ineficaz de la historia de los videojuegos). Dificultad de escándalo y diversión garantizada.

Puntuación **80**











Super Nintendo
Nintendo
Plataformas
1-2 jugadores
1996
7,99 €

Kirby Super Star

Un sueño hecho realidad del que no querrás despertar.

En Europa se llamó Kirby's Fun Pack, pero en la Consola Virtual tenemos la versión americana, con el subtítulo Super Star. Se trata de una **colección de 7 juegos (más un par de minijuegos)** protagonizados por Kirby, que exhibe en todas sus clásicas habilidades: saltar, hincharse y flotar, zamparse a sus enemigos, copiar sus habilidades... Hay mucho plataformeo puro y algunos juegos que añaden ingredientes distintos: The Great Cave Offensive es una aventura con exploración y el aliciente de buscar objetos de sagas clásicas de Nintendo; Gourmet Race es una carrera contra el Rey Dedede; The Arena nos propone enfrentarnos uno tras otro a todos los jefe del resto de juegos... El resultado es un **juego variado y con una duración más que estimable**. Como en todos los Kirby, el nivel de dificultad es relativamente bajo, pero aún así el genial control y la variedad de situaciones garantizan que, desde el jugador más 'hardcore' a los novatos, todos vamos a entretenernos.

ES UN CLÁSICO POR QUÉ...
Fue el cartucho que consagró definitivamente al personaje, y una revisión completa de su universo: los 16 bits de Nintendo se llenaron de colores saturados, gráficos detallados y toda la familia de personajes de la saga (algunos, como Meta Knight, tanto o más carismáticos que el propio Kirby). De hecho, la aventura más reciente del personaje, Kirby's Adventure para Wii, bebe directamente de este juego.

SU ESPÍRITU
Kirby's Adventure Wii
SIGUE VIVO EN...

Puntuación
84



oblins

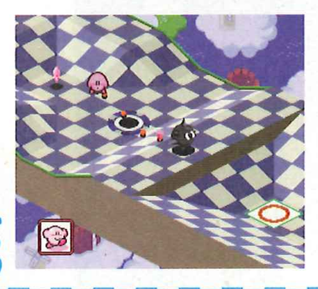


Kirby's Dream Course

Super Nintendo | Nintendo | 1-2 jugadores | 1994 | 7,99 €

Kirby hace de pelota en este juego de minigolf en perspectiva isométrica. Si calculamos con precisión el ángulo y la intensidad del golpe, usaremos a los enemigos y los bordes del escenario para dirigir la bola y lograr el ansiado "Hoyo en 1". Los 16 campos (con 8 hoyos cada uno) garantizan muchas horas de juego.

Puntuación
78

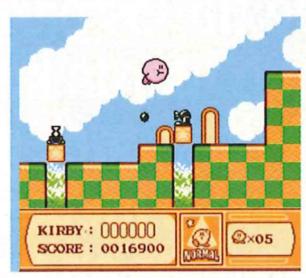


Kirby's Adventure

NES | Nintendo | 1 jugador | 1993 | 4,99 €

En la que fue su segunda aventura (la primera en una consola de sobremesa), Kirby se enfrentaba al Rey Dedede tras superar 6 mundos. La habilidad de volar y copiar los poderes de los malos hacen que acabar el juego sea fácil... pero descubrir sus muchos secretos ya es otra cosa. Uno de los juegos más bonitos de NES.

Puntuación
80





E3 2013
el futuro de Nintendo

Entre el 11 y el 13 de junio se celebró en Los Ángeles la mayor feria de videojuegos. Y Nintendo acaparó el protagonismo revelando una nueva generación de títulos para 3DS y Wii U que fueron las auténticas sensaciones del evento. Estos son los juegos por lo que vas a suspirar en los próximos meses.







NINTENDO / NAMCO BANDAI • LUCHA • 2014

Super Smash Bros.

La lucha sube de nivel en Wii U

+info
De momento se han desvelado **11 personajes...** ¡pero se esperan decenas! Y con sorpresa.

De todos los juegos de Nintendo en el E3, quizá ninguno era tan esperado como este, porque llevamos sin una nueva entrega de la saga desde que SSB Brawl salió en Wii en 2008. Tendremos que esperar al año que viene, pero el juego **llegará a 3DS y Wii U**. De la versión portátil os hablamos un poco más adelante, pero ahora nos centramos en la de Wii U, que nos ha dejado con la boca abierta con sus gráficos HD.

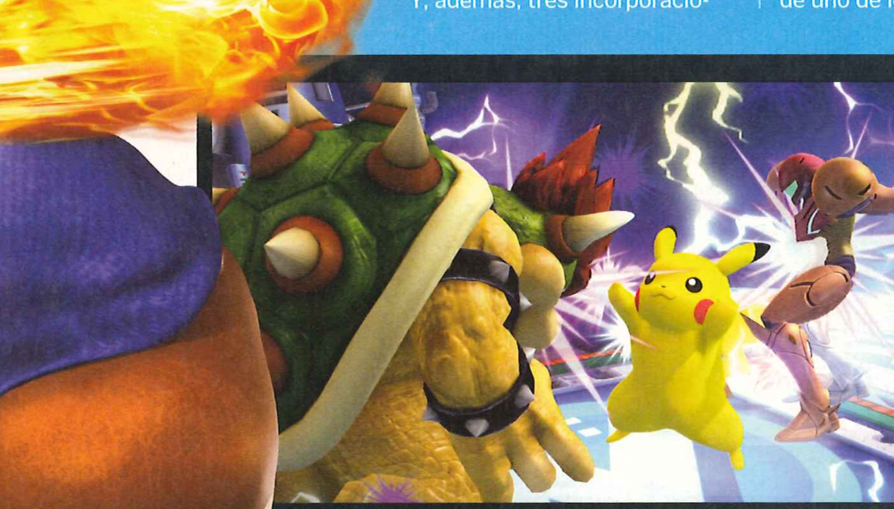
¡Nuevos contendientes!

El desarrollo será el clásico: **lucha 2D** en escenarios plataformeros con el objetivo de echar a los rivales. Del elenco de luchadores ya se han confirmado los indispensables: Mario, Link, Samus, Fox, Donkey Kong, Pikachu, Kirby y Bowser. Y, además, tres incorporaciones: **Aldeano**, directamente salido de Animal Crossing y capaz de atraparnos con una red, dar palazos a diestro y siniestro y anular los ataques de los enemigos guardándoselos en el bolsillo cual manzana cogida del árbol; la **Entrenadora del Wii Fit Plus**, que además de hacer fondos de tríceps será letal cuerpo a cuerpo con sus ataques de fitness y yoga. Y, atención... ¡¡¡**Mega Man**!!! La estrella de Capcom se une al crossover nintendero con los poderes de sus enemigos (ya sabes que los "roba" en sus juegos): las cuchillas de Metal Blade, el escudo de hojas de Wood Man o la espada llameante de Fire Man serán solo algunos de ellos.

Además, ya se han podido ver **escenarios flipantes** como uno ambientado en **Altárea** (Zelda Skyward Sword) y otro inspirado en Animal Crossing con el horizonte redondo típico de la saga. Y esto solo es el principio: Nintendo irá poco a poco desgranando más información de uno de los grandes juegos de 2014.



Mega Man manda. El robot de Capcom será la estrella invitada del torneo de lucha de Nintendo. Y cuidado, que no vendrá solo. Su enemigo Rock Monster (conocido como Yellow Devil en Japón) va a retarle...











PUEDE SER TAN REVOLUCIONARIO COMO LO FUE MARIO GALAXY PARA LOS PLATAFORMAS



NINTENDO • VELOCIDAD • 2014

Mario Kart 8

A 1000 por hora... y boca abajo

El juego de velocidad más vendido (y amado) del mundo renacerá en Wii U con carreras para **12 jugadores online** y novedades que van a poner la jugabilidad patas arriba... literalmente. Además de unos gráficos como hasta hace poco solo podíamos soñar, la gran novedad será que los circuitos tendrán **zonas antigravedad:** las ruedas de nuestro vehículo se transformarán para adherirse a ellas, de manera que igual nos encontraremos corriendo por el suelo que por paredes y techos. Esta opción dará lugar a un sinfín de caminos alternativos y a **trazados aún más fantásticos**, con carreteras flotantes y diseños de circuitos con forma de infinito.

+info
Karts, motos y quads son los tipos de vehículos confirmados, cada uno con sus características.

Conducción y diversión extrema

No todo serán cambios, claro: estarán los items, el estilo de conducción basado en los derrapes para conseguir turbo e incluso se mantendrán **zonas submarinas y tramos aéreos** (con ala deltas incluidos) al más puro estilo Mario Kart 7. De momento, Nintendo ha revelado **tres circuitos**: el típico de Mario pero ahora con zonas antigravedad, uno que mezcla elementos estéticos de ciudades como San Francisco y Nueva York y una nueva **Casa Fantasma** en la que se jugará de manera magistral con la gravedad.



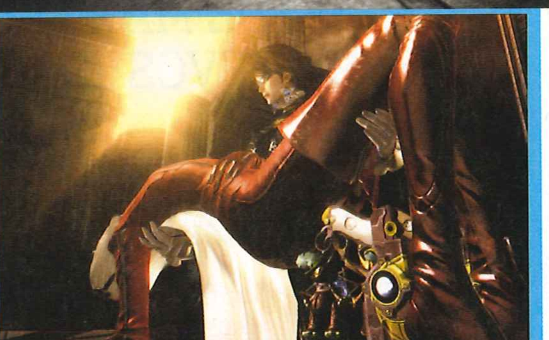




PLATINUM GAMES QUIERE QUE ESTE SEA EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS INTENSO (Y MÁS SEXY) DE LA HISTORIA.







[PLATINUM GAMES • ACCIÓN • 2014]

Bayonetta 2

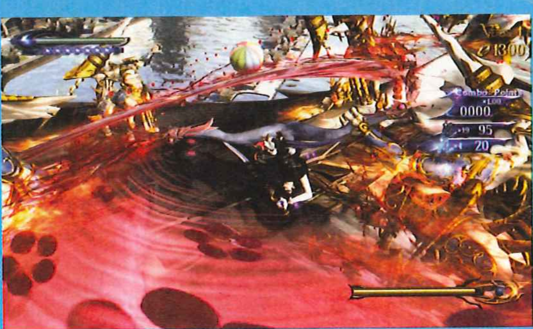
La nueva chica de tus sueños

Se ha cortado el pelo. La última (o penúltima) de las brujas debutará en Wii U con un **beat'em up** frenético, hasta tal punto que sus creadores aseguran que cada golpe que ejecutemos "será crítico". Y su nuevo aspecto obedecerá a un cambio de poderes. Sus ataques básicos combinarán patadas con los disparos de **sus cuatro pistolas** (contando las dos que sirven de tacones de sus zapatos) además de enlazar combos con una rapidez sobrehumana. Bayonetta dispondrá de unos nuevos poderes sobrenaturales llamados **Umbra Climax**, que le permitirán entre otras cosas invocar demonios o enlazar ataques especiales. Todo en un juego que redefinirá el concepto de "espectacularidad".

Verás para creer

Combatir a un demonio gigante sobre un caza en pleno vuelo o a un cíclope en un tren en marcha serán algunos momentos de un juego que aunará acción, efectos gráficos y música en un todo que **quitará el aliento**. Ya solo queda por saber quiénes serán los malos (en la primera entrega eran ángeles) y cómo funcionará el control con la pantalla táctil, que podrás elegir como alternativa al normal.







+info

Bayonetta no estará sola. La **bruja Jeanne** nos apoyará en combates controlada por la CPU.

[NINTENDO • PLATAFORMAS • DICIEMBRE]

Super Mario 3D World

Mario saca las zarpas en Wii U

Tras convertirlo en el juego más vendido de 3DS, estaba "maullado" que Nintendo reactivaría la "fórmula 3D Land". Lo que no esperábamos es que fuera en Wii U, ni que incorporase el **primer cooperativo para 4 en un Mario tridimensional** al estilo de New Super Mario Bros. Wii, acompañado de Luigi (el saltador), Toad (el rápido) y Peach (la flotante) como personajes controlables. Pero si Peach anda suelta... ¿a quién rescataremos entonces?

Buscándole las 3D al gato

Lo que más sorprende y enamora a primera vista es el nuevo traje de **Mario Gato**, con el que podremos liarnos a zarpazos con los enemigos, ejecutar ataques aéreos o escalar cualquier pared... e incluso mástil de la bandera de meta. Entre las nuevas mecánicas habrá unos tubos transparentes que recorreremos como hámsters (qué paradoja), y un nuevo dinosaurio antepasado de Yoshi que "pilotaremos" río abajo en busca de monedas. Y algunas de ellas sólo se verán en el gamepad, que también usaremos para interactuar con el entorno. En diciembre, la frase más escuchada será: "It's-a-me, Miaurio!"

SEREMOS "CUATRO GATOS"... POR CONSOLA, GRACIAS AL PRIMER COOPERATIVO 3D PARA CUATRO DE MARIO, Y A SUS NUEVOS TRAJES.



+info
Además del **traje principal**, podremos llevar otro en reserva para activarlo tras recibir un golpe.





LOS CAMBIOS DINÁMICOS DE CÁMARA Y EL RETORNO DE LOS NIVELES ACUÁTICOS PROMETEN EL 'DK' MÁS DIFÍCIL DE TODOS.





[NINTENDO • PLATAFORMAS • NOVIEMBRE]

DKC Tropical Freeze

Regreso al 'plataneta' de los simios

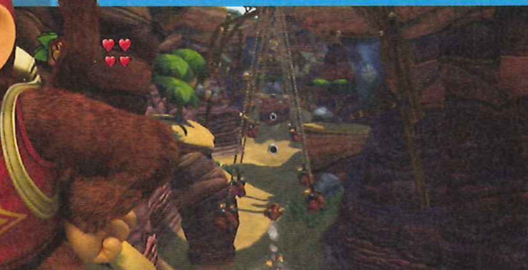
La incógnita del E3 ha sido al fin despejada: lo que Retro Studios estaba preparando para Wii U era la secuela del mejor plataformas 2D de Wii. Tropical Freeze llenará nuestras consolas de letras KONG, barriles y vagonetas con niveles aún más imaginativos, gráficos en alta resolución con todo lujo de detalles y nuevos enemigos: un ejército de morsas, focas y pingüinos vikingos que traerán fases congeladas y los añorados niveles acuáticos que faltaron en Returns.

¡Al rico helado de plátano!

La principal novedad será la llegada de **Dixie Kong,** a la que no controlábamos en un plataformas de Donkey desde el mítico DKC 3 para SNES. Su movimiento de helicóptero se sumará a la agilidad de Donkey y Diddy para recorrer **cinco nuevas islas** plagadas de plataformas, con espectaculares cambios de cámara que ofrecerán un entorno en constante transformación, aumentando si cabe la endiablada dificultad de la saga. Menos mal que nos echaremos una mano en el cooperativo para dos.

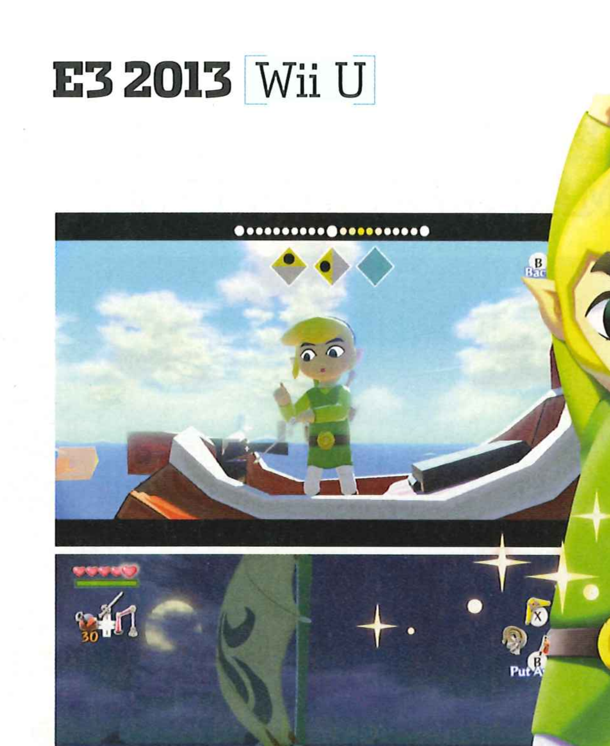


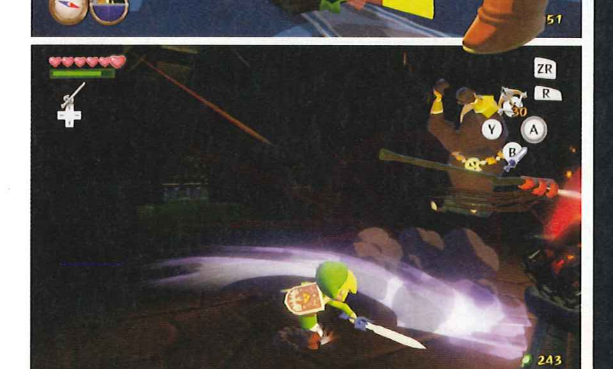






+info
Uno de los nuevos movimientos consiste en **arrancar objetos** del suelo para descubrir secretos.





[NINTENDO • AVENTURA • OCTUBRE]

Zelda The Wind Waker HD

Soplan vientos de belleza

Para muchos nintenderos, el mejor Zelda desde Ocarina; para otros, el más innovador; y para todos, el remake que nos mantendrá inmersos en Wii U este otoño, más aún después de saber que sus **HD correrán a 1080p**, la mayor definición posible en consolas a fecha de hoy.

Link vuelve a llevar la batuta

Nintendo no se ha conformado con dar un baño gráfico a The Wind Waker; además, Aonuma y su equipo han añadido novedades enfocadas a la **experiencia Miiverse**. De esta forma, cuando recibamos la **Botella Tingle**, podremos esconder mensajes y lanzarlos al océano online para que lleguen a las orillas de otros jugadores. Una idea fantástica que se complementará con la opción de **subir fotos del juego** a Miiverse mediante la Caja Cromográfica con capacidad mejorada.

En lo que respecta al gamepad, aparte de gestionar el inventario y visualizar los mapas y cartas náuticas, podremos dirigir la batuta con el stylus, manejar la cámara de zoom con el giroscopio o pasar toda la acción al modo off-TV. Y como colofón, también se ha mejorado el ritmo de la misión final, para que este remake se convierta en la oportunidad perfecta de redescubrir una aventura tan inmensa como el Gran Mar.



+info

El **Mascarón Rojo** ganará un 50% de velocidad, lo que nos permitirá llegar antes a las islas.

LAS NOVEDADES IRÁN MÁS ALLÁ DEL HD, GRACIAS A LA INTEGRACIÓN CON MiiVERSE.







SUS 80 NUEVOS MINIJUEGOS ADAPTARÁN EL ESPÍRITU DE MARIO PARTY A LAS POSIBILIDADES SOCIALES DE Wii U.







+info
Habrá **15 microjuegos** diseñados para jugar a dos bandas en torno al mismo Wii U GamePad.

[NINTENDO • FIESTA • OCTUBRE]

Wii Party U

La fiesta que lo 'party-rá' este año

Chavales, id cancelando lo de Nochevieja, que Wii Party U estará en casa a partir de octubre, y promete diversión por las nubes: **80 nuevos minijuegos** diseñados para exprimir las posibilidades sociales de Wii U.

El Gamepad del "troleo"

En esta ocasión, los minijuegos estarán mucho más enfocados a la **competición 3 contra 1,** ya que el jugador que use el gamepad podrá boicotear a los otros tres que jueguen con Wiimote, o darles pistas a viva voz para indicarles en qué parte del escenario se esconde; pero también habrá juegos de dados, saltos de pértiga, carreras zoológicas, camas elásticas, retos plataformeros a lo sálvese quien pueda y otros en los que encontrar la silueta de nuestro Mii. Pero lo que más nos atrae son los **15 "microjuegos" cooperativos y competitivos** diseñados para que dos personas jueguen en el propio gamepad; molarán especialmente el 'Scalextric', en el que cada jugador controlará a su coche con un stick, el juego de béisbol, y atención: ¡el de futbolín! Además, gracias a la interacción con Miiverse podremos valorar nuestras sesiones de juego... y algo nos dice que llevarán buena nota.

La pantalla del Wii U GamePad se complementará con los Wiimote en juegos como este Twister a veinte dedos.

[NINTENDO/NAMCO BANDAI • LUCHA • 2014]

Super Smash Bros

El rey de la lucha será portátil

Nintendo y Project Sora han cumplido su promesa, y Super Smash Bros. llegará por primera vez a una consola portátil. La versión 3DS del juego mantendrá las claves jugables: **batallas 2D para 4 jugadores** simultáneos, escenarios plataformeros y "mutables" (que cambian durante los combates, vaya), el uso de ítems y un control sencillo pero lleno de posibilidades. Sin embargo, a primera vista ya se distingue una característica propia: la estética será más de "dibujo animado", recurriendo a la técnica **cel-shaded** para ofrecer texturas y colores más planos.

Toques únicos en 3DS

De momento, se han confirmado los mismos **11 personajes** que para la versión de Wii U, incluido Mega Man. La interacción entre las dos versiones permitirá multijugador entre consolas, e incluso podremos usar una 3DS como mando para jugar en Wii U, además de intercambiar objetos e items. Pero parece que habrá diferencias. En 3DS hemos visto algunos escenarios que, de momento, no es seguro que vayan a estar en Wii U, como una habitación con un gigantesco cachorro de **Nintendogs**, el tren de **Zelda Spirit Tracks** (con "toon Link" haciendo de maquinista) o **el Valle Gerudo de Zelda Ocarina of Time**. Y habrá cierto grado de personalización de personajes, algo no confirmado para Wii U. Nintendo se guarda muchas sorpresas, incluidos los modos de juego (esperamos un modo historia). Y nosotros te las iremos contando.

+info
El universo de **Mega Man** estará representado por el perro Rush y un escenario del Dr. Wily.



SERÁ COMPATIBLE CON LA VERSIÓN DE Wii U, PERO TENDRÁ TAMBIÉN CONTENIDO Y POSIBILIDADES DE JUEGO ÚNICAS.











CON YOSHI, LAS PLATAFORMAS NO SERÁN FRENÉTICAS. TENDRÁS QUE PENSAR UN POCO Y EXPLORAR A FONDO.





[NINTENDO • PLATAFORMAS • 2014]

Yoshi's New Island

Se acerca la hora del dinosaurio

Antes de convertirse en el mayor héroe de los videojuegos, Mario también fue bebé, y su mejor amigo era un dino verde llamado Yoshi. Sus aventuras juntos fueron tan épicas que para contarlas no bastaron **los dos Yoshi's Island anteriores**, y la tercera entrega de la saga llegará en 2014 a 3DS. De la historia solo sabemos que de nuevo los **magikoopas** serán los malos. Pero del desarrollo se han revelado muchas cosas...

Huevos directos a la cabeza

De nuevo afrontaremos una gran aventura de plataformas 2D, con un diseño de niveles más "horizontal" de lo habitual en los Mario (habrá más que explorar por arriba y por abajo, vamos) y un desarrollo marcado por **las habilidades de Yoshi**: se mantendrá unos segundos en el aire cuando salte y, sobre todo, se zampará a los enemigos y **pondrá huevos** que luego lanzará. Y un "huevazo" sirve para muchas cosas, desde cargarte a un malo a **activar un interruptor** o coger una moneda. Además, en esta aventura Yoshi podrá lanzar **Megahuevos** que arrasarán con los obstáculos y tuberías de los escenarios, abriendo así las entradas a zonas secretas. Precisamente, estas entradas también podremos descubrirlas con una nueva característica del juego: **unos binoculares** que manejaremos moviendo la consola, y que nos servirán para explorar a fondo los escenarios o apuntar con precisión nuestros disparos hueviles.

+info

A la hora de crear los escearios, se ha buscado que parezcan pintados con **acuarela o témpera**.







LOS COMBATES AÉREOS Y EL ATAQUE MÚLTIPLE OBLIGAN A AFINAR LA ESTRATEGIA.





[NINTENDO • RPG • 12 OCTUBRE]

Pokémon X Pokémon Y

Llega la Pokérevolución

+info
Llegan **cinco nuevos Pokémon**, dos nuevas formas de combate y un nuevo modo de juego.

El nuevo Pokémon llega "vitaminado" a su estreno en 3DS. Y hasta el 12 de octubre aun queda mucha tela por cortar, así que... Las novedades E3 se han centrado en un **nuevo Tipo: Hada**, que se añade a los 17 existentes e intocables durante más de una década. Hada es Sylveon, que será capaz de invocar a la Luna en su movimiento **Fuerza Lunar**, y Hada serán también Pokémon de anteriores ediciones como Gardevoir, Marill y Jigglypuff.

(Re)Planifica tu estrategia

Junto al estreno de Noivern, Vivillion, Talonflame, Clauncher y Skrelp, los "jefazos" de Pokémon, **Junichi Masuda y Tsunekazu Ishihara** tenían preparadas un par más de sorpresas. Primera, un sistema llamado **PSS** con el que podrás localizar jugadores con los que conectarte, combatir e intercambiar Pokémon, tanto si están cerca como al otro lado del mundo. Segundo, el **Poké Recreo**, una nueva forma de interactuar con los Pokémon de tu equipo a través de la pantalla táctil: como si fuera un Nintendogs, podrás jugar con ellos y estrechar lazos para volveros más fuertes. Sin duda dos aspectos que refuerzan la innovación de estas ediciones, y a las que hay que añadir las nuevas formas de combate: enfrentamiento contra hordas de Pokémon y combate aéreo. Va a ser una aventura inigualable.



CLÁSICO EN ARGUMENTO Y CONCEPCIÓN, EL NUEVO ZELDA TAMBIÉN REBOSARÁ IDEAS NUEVAS Y SORPRENDENTES.

NINTENDO • AVENTURA • NOVIEMBRE

Zelda A link between Worlds

Viaje al corazón de la leyenda

Ya sabemos como se llama **la secuela** del mítico **A Link to The Past**: un vínculo entre mundos. ¿Una referencia al Mundo Oscuro que visitamos en SNES, o va más allá y habla de conexiones entre capítulos de la saga? Para descubrirlo tenemos que esperar a noviembre, cuando nos llegue el primer Zelda diseñado específicamente para 3DS. Volveremos al **Hyrule** de A Link to The Past, con la nueva habilidad de Link de convertirse en **un dibujo en la pared** (y desplazarse por ella) como herramienta para explorar y descubrir secretos. Link no solo podrá usarla en las mazmorras, sino también en escenarios abiertos.

Mazmorras verticales

A su espada y escudo se unirán el Martillo Megatón, el Arco y la **Vara de Fuego** (útil tanto para atacar como para encender antorchas o quemar telarañas). Y las mazmorras... habrá que esperar para verlas todas, pero más que mazmorras serán altas torres, y ascendiéndolas sentiremos el vértigo de las 3D visuales de la consola.

+info
La **pantalla táctil** servirá para gestionar del inventario, pero el control de Link será clásico.

Link se convertirá en dibujo, lo que marcará los puzles y la exploración. Recuerda al de los grabados del comienzo de The Wind Waker... ¿se explorará la dimensión mítica del personaje?

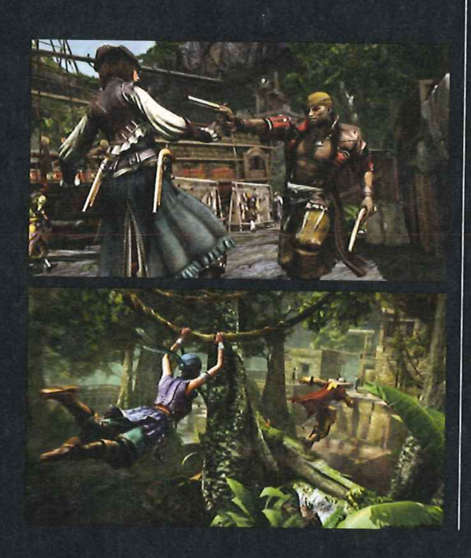


[UBISOFT • AVENTURA • 31 DE OCTUBRE]

Assassin's Creed IV Black Flag

Una historia de piratas... y asesinos secretos

Edward Kenway era el nombre del pirata inglés que, a bordo del Jackdown, sembró el terror entre los barcos españoles que navegaban por **el Caribe** a principios del siglo XVIII. Pero Kenway guardaba un secreto: como miembro del clan de los asesinos, su misión era acabar con templarios ocultos en la sociedad colonial. En **ACIV** exploraremos **50 localizaciones** distintas, incluidas ciudades como **la Habana y Nassau**, la capital de la piratería. En tierra, pelearemos combinando dos sables de abordaje con el uso de una pistola de chispa. Y, por supuesto, las batallas navales y los abordajes añadirán intensidad marina al desarrollo.



[UBISOFT • PLATAFORMAS • 29 DE AGOSTO]

Rayman Legends

Arte y plataformas

Ha tardado lo suyo, pero a finales del verano disfrutaremos del plataformas más deseado. Rayman, Globox, un Diminuto y Bárbara se lanzarán al **plataformeo 2D salvaje** en niveles que parecerán pintados (de hecho, los protas están atrapados en cuadros). El ritmo de juego será brutal (ya sabéis que habrá niveles musicales en los que saltaremos al ritmo de la música) y un quinto jugador nos ayudará manejando a la mosca Murphy desde la pantalla táctil. Ah, y los enemigos finales será... enormes.



[WARNER • AVENTURA • 2013]

LEGO Marvel Superheroes

La mayor reunión de héroes

Los Vengadores, los X-Men, Spider-Man, Masacre, los 4 Fantásticos... el panteón de héroes de Marvel se convertirá en muñecos de LEGO en una aventura que se desarrollará en Nueva York y escenarios fantásticos como **Asgard**. Habrá acción, puzles y saltos, y entre las amenazas a las que nos enfrentaremos contad con el **Hombre de Arena, la Abominación, Loki... o Galactus**, el gigantesco devorador de mundos. Habrá más de **100 personajes** jugables.



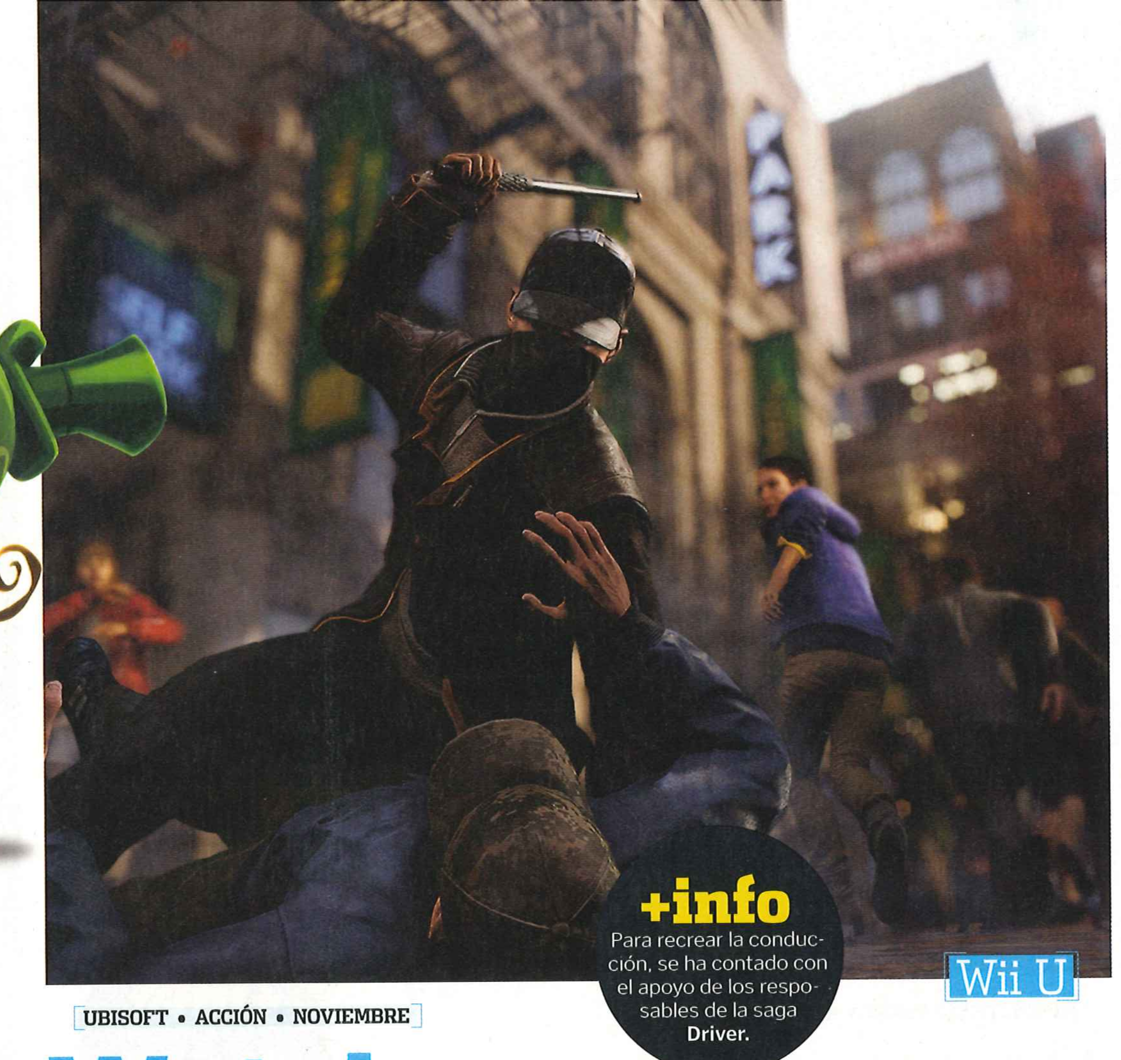


[WARNER BROS. • ACCIÓN • NOVIEMBRE]

Batman Arkham Origin

El primer vuelo del murciélago

La irrupción de Batman en Gotham City le granjeará muchos enemigos, pero el peor de todos será **Máscara Negra**. Este capo del hampa pondrá precio a su cabeza, y los 10 asesinos más peligrosos del mundo se lanzarán a por la recompensa. Entre ellos **Deathshot, Bane o Deathstroke**. Este será el argumento de la tercera entrega de la saga Arkham, precuela que narrará la primera gran aventura del hombre murciélago. Gotham será un gran escenario abierto... y, sí: saldrá el Joker.



+info
Para recrear la conducción, se ha contado con el apoyo de los responsables de la saga **Driver.**

Wii U

UBISOFT • ACCIÓN • NOVIEMBRE

Watch Dogs

La ciudad será tu arma en este revolucionario *sandbox*

Ubisoft prepara un bombazo con la forma de *sandbox* ambientado en un futuro cercano. **Aiden Pearce**, nuestro personaje, será un antiguo matón de Chicago que buscará venganza. Y, para horror de sus enemigos, **ha hackeado el ctOS**, el sistema operativo que centraliza todos los ordenadores de la ciudad, tanto públicos como privados. A través de su smartphone, Aiden cambiará semáforos, parará trenes, explorará los datos de cualquier persona o incluso sobrecargará aparatos eléctricos para que exploten. Imagínate las posibilidades para detener a tus enemigos o para escapar de la policía.

Las calles de Chicago

Además de este componente de ciencia-ficción que hará de Watchdog un juego único, la aventura tendrá los elementos típicos de los *sandbox*: **conducción de vehículos** (habrá 65 distintos) y mucha acción cuerpo a cuerpo y a tiros, pues en el juego habrá unas 30 armas distintas. Todo, con un apartado gráfico asombroso que incluirá recreación de muchos escenarios interiores.







WARNER BROS. • AVENTURA • NOVIEMBRE

Batman Arkham Blackgate

El Caballero Oscuro... y 3D

Cronológicamente se desarrollará después de Arkham Origins para Wii U, y será una aventura 2D ambientada en la prisión de **Blackgate**, un gran laberinto por explorar. La acción y el sigilo se combinarán con el uso de "gadgets".



WAYFORWARD • PLATAFORMAS • VERANO

DuckTales

La aventura de las plataformas

El clásico de NES llegará muy pronto a la eShop, completamente "redibujado" con escenarios tridimensionales, pero manteniendo su clásica mecánica de **plataformero puro**, y al Tío Gilito visitando escenarios por todo el mundo.



DISNEY • ACCIÓN • VERANO

Planes

Los aviones tiene ojos

La peli de Disney se convierte en un juego de **acción aérea** en el que pilotaremos avionetas, cazas y demás protas cinematográficos. Se combinarán misiones de acción en amplios escenarios con **carreras aéreas**.



[WARNER BROS. • AVENTURA • OTOÑO]

Scribblenauts Unmasked

Puro homenaje a DC Comics

Max se embarca en un imaginativo desafío por lugares como Gotham City, Metropolis o Atlantis. Sí, todo muy DC Comics, como los objetos y personajes que tendrá que dibujar en su tableta para detener a los villanos del juego.



[ATLUS/NINTENDO • RPG • JULIO]

Shin Megami Tensei IV

Dioses contra demonios

Con fuerza y buena 'prensa' se estrena esta mítica saga RPG en 3DS, donde reclutar demonios (hasta 400 en el juego) es vital para afrontar los combates. Por delante, 50 horas de juego.



[UBISOFT • BAILE • OCTUBRE]

Just Dance 2014

...Y con los One Direction

Quinta entrega con temazos como 'Gentleman' de PSY, y 'Kiss You' de One Direction. Atentos al modo On Stage, donde cantar, bailar y actuar en el esceanario con dos acompañantes.





[MONOLITH SOFTWARE • RPG • 2014]

X [de Monolith]

Los creadores de Xenoblade Chronicles, ante su mayor reto

+info
Por el momento, el juego no tiene nombre definitivo. Pero sí mundo abierto, y robots.

Fue uno de los protagonistas indiscutibles del Nintendo Direct, tanto por la **increíble calidad gráfica** que nos permitió atisbar su tráiler como por el misterio que está rodeando a su desarrollo: si ni tan siquiera tiene nombre final. Se saben cosas, sí, como que estando detrás Monolith, creadores de Xenoblade Chronicles, la experiencia de juego va a ser memorable. Claro que una cosa es decirlo y otra... verlo. Pero para eso están estas pantallas y el vídeo que pudimos ver junto al propio Iwata.

Arrastrando a los *gamers*

Concebido como un **apocalíptico RPG en un inmenso mundo abierto**, plagado de robots humanoides y paisajes futuristas, exploración y combate serán sus bazas principales. ¿Es una secuela de Xenoblade? Se supone que iremos descubriéndolo a medida que avance el desarrollo, pero en todo caso lo que hemos visto multiplica al de Wii en dimensiones y calidad gráfica. Los bestiales parajes que muestra el vídeo dejan sin habla, como el tamaño de los mechas, que nos ayudarán a movernos por el escenario, y se transformarán en diferentes vehículos. Han bastado unos pocos minutos para que cayéramos rendidos a este proyecto que, junto a Mario Kart 8 y Smash Bros, darán forma a la más brutal línea de juegos para Wii U.











[PLATINUM GAMES • ACCIÓN • 23 AGOSTO]

The Wonderful 101

El poder del grupo es ilimitado

La unión hace la fuerza, y más en este pedazo de juego donde solo reuniendo a tu legión de Wonderful conseguirás extraordinarios poderes de transformación. Y serás un puño, una espada o un arma, con los que acabar con la invasión extraterrestre que amenaza la Tierra. Puedes hacerlo tú solo o con la ayuda de cuatro héroes más, pues habrá un cooperativo de hasta 5 jugadores en el que cada uno controlaréis a un Wonderful. Para reclutar héroes deberéis recorrer la ciudad en busca de civiles que necesiten ayuda. Se unirán a tu equipo e irás siendo cada vez más poderoso. Y si no, puedes encontrar mejoras en la propia tienda del juego...



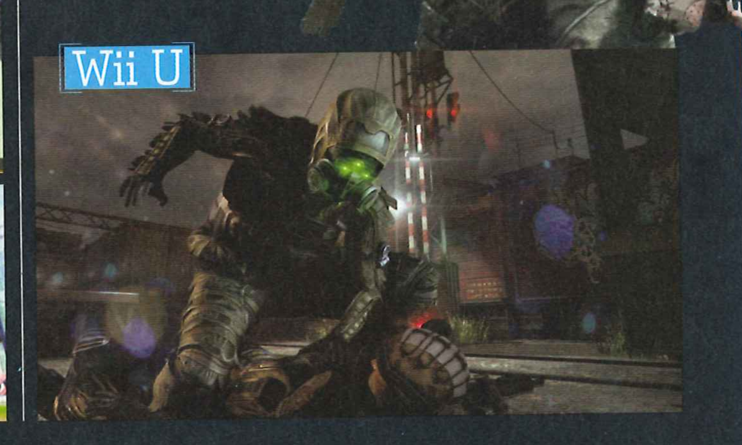


[UBISOFT • AVENTURA • AGOSTO]

Splinter Cell BlackList

Un espía con leyenda propia

Sam Fisher es el líder de una unidad clandestina que solo responde a órdenes del presidente de EEUU. Tiene que hacer lo que sea preciso para detener la 'blacklist', una lista de lugares que van a ser atacados por un grupo terrorista. Fisher se aprovechará de la funcionalidad del gamepad, desde donde podremos controlar gadgets, intercambiar rápidamente el arma, recargar o manejar diferentes cámaras.



[ACTIVISION • ACCIÓN • OTOÑO]

Skylanders Swap Force

Llegan nuevos aliados

La gran novedad de los Skylanders Swap Force es que podremos combinar su parte inferior y superior para crear hasta **250 héroes**, con sus correspondientes power ups y habilidades. En el juego te vendrán de perlas para combatir a los nuevos enemigos que te plantarán cara en los nuevos escenarios que dan forma a una aventura épica, jamás vista en el universo Skylanders. Llega la hora de aumentar tu colección...





[SQUARE-ENIX • RPG ACCIÓN • 2013]

Deus EX Human Revolution

La versión del Director saca partido a Wii U

Te llamas Adam Jensen, y eres un hombre al que se le ha sometido a "aumentos" (implantes) contra su voluntad. De pronto estás en mitad de una conspiración global y parece que tú eres la clave. Pero no, en esta 'Director's Cut', la clave estará en el Wii U GamePad, que se convierte en algo más que tu 'centro neurálgico': te permite examinar la ruta, escanear los escenarios, crear armas y por supuesto controlar tus "aumentos". El juego se ha reescrito entero para tener una experiencia única.

Novedades



Animal Crossing New Leaf

Tu nueva vida comienza tras un viaje en tren, al llegar a un nuevo pueblo cargado de sorpresas. Cada día es un placer, y con estos vecinos da gusto ser un buen alcalde.

3

Género **Simulador**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.animalcrossing.es

Argumento

Te mudas a un nuevo pueblo, y nada más llegar... ¡te dicen que eres el alcalde! Vive el día a día rodeado de carismáticos personajes y descubre muchas sorpresas.

DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D

EL DATO

El primer juego de 3DS que alcanzó los 2 millones de ventas en Japón, y ya se acerca a los 4 millones allí



LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS


PROJECT X ZONE pág 52


MARIO & DONKEY pág 54


GAME & WARIO pág 56


LEGO BATMAN 2 pág 59



Los vecinos están encantados de ser nuestros amigos, y están deseosos de charlar con nosotros un rato cada día. ¡Estrechad lazos con estas bondadosas criaturas!



El Club Jajá es la nueva sala de conciertos en la que actúa Totakeke, ahora convertido en DJ. Para que abra, primero tendréis que reunir las firmas de los vecinos.



Ejerciendo de alcalde

El Ayuntamiento es la base de operaciones en la que desempeñar las funciones de alcalde. Podéis incluso cambiar bandera y melodía oficial del pueblo.

Consolidada ya como una de las sagas más importantes de Nintendo, 3DS recibe con los brazos abiertos su correspondiente entrega, que tras arrasar en ventas en Japón llega a Europa precedida por una gran expectación y con el éxito asegurado.

Aventura política

El planteamiento del juego es básicamente el mismo de sus predecesores: nos mudamos a un nuevo pueblo cuyo nombre podemos escoger, establecemos un hogar gracias a la inmobiliaria de Tom Nook, nos endeudamos con él para ampliar la casa, la decoramos a nuestro gusto, entablamos amistad con nuestros vecinos y nos conectamos con pueblos de otros jugadores –por citar algunas de las posibilidades. Pero hay una gran novedad que supone una vuelta de tuerca al concepto: ahora, cuando empecéis el juego y lleguéis al pueblo, los habitantes os aclamarán como **su nuevo alcalde**. Ellos están convencidos de que en ese tren tenía que llegar su nuevo gobernante, y vuestro personaje no podrá negarse a ello. Pero, ¿qué significa ser alcalde? La convivencia con los vecinos no cambiará mucho a pesar de vuestro puesto, pero sí tendréis acceso a nuevas e importantes posibilidades en el Ayuntamiento. La más importante es la de los **proyectos municipales**, mediante la cual podéis promulgar la construcción de nuevos edificios. Si en los anteriores juegos las opciones de personalización se centraban en vuestra casa, ahora el pueblo entero está

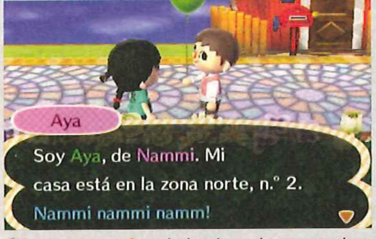


Una 3DS XL muy especial

Si aún no tenéis la consola, esta es una oportunidad magnífica para haceros con ella. Esta edición está elegantemente decorada al estilo Animal Crossing, y trae en su memoria la versión digital de New Leaf.

Funciones StreetPass

Nunca habíamos visto un juego que hiciera un uso tan genial de StreetPass. Nos encanta. Al norte de vuestro pueblo disponéis de una gran zona conocida como la exposición de la AAD, donde encontraréis las casas de los jugadores con los que os hayáis cruzado. Hay un límite de 48 casas, y tras superar ese número de encuentros las nuevas casas reemplazarán a las más antiguas. Sin embargo, también tenéis la opción de marcar como favoritas hasta 16 casas, y al hacerlo os aseguraréis de que no desaparezcan.



Los personajes de los jugadores con los que os cruzáis aparecen en esta zona.

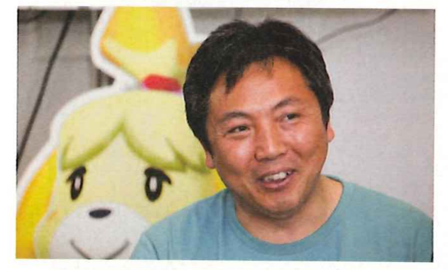


Podéis entrar en las casas, que se actualizan cada vez que os cruzáis con él.



¡Incluso podéis comprar la mayoría de muebles que veáis en todas estas casas!

Katsuya Eguchi



Creador de la saga Animal Crossing

"Mi primer proyecto municipal sería un puente, para cruzar más fácilmente el río".

"Si necesitas bayas desesperadamente, mi recomendación es ir a la isla del juego y atrapar los bichos que hay allí".

"No traducimos literalmente del japonés a otros idiomas, sino que localizamos los textos para que los temas de conversación sean interesantes para jugadores de cualquier parte".

"En New Leaf, Canela es mi favorita. Es muy servicial y apoya mucho al alcalde".

"Elegir entre la versión física o la descargable depende de cada caso y del uso que tengas pensado para el juego".

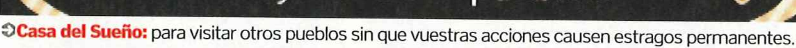
"Ahora tengo que trabajar con muchos juegos diferentes, así que es muy difícil centrarme solo en un juego específico".

"El espíritu de dirección que tuve en el pasado ha sido heredado por los directores actuales".

"Como productor soy una especie de consejero".

"En cuanto acabó el desarrollo de New Leaf, enseguida empezamos a pensar en la próxima entrega".




Casa del Sueño: para visitar otros pueblos sin que vuestras acciones causen estragos permanentes.





De paseo

Caminando por el pueblo os encontraréis vecinos con los que charlar cordialmente, entre otras muchas sorpresas de todo tipo.

pensado para que lo moldeéis a vuestro gusto de manera sencilla y cómoda. En nuestra opinión, este es el más importante paso adelante de esta entrega.

Proyectos y ordenanzas

Gracias a los proyectos municipales podéis construir puentes con los que cruzar más fácilmente el río, y decorar el pueblo colocando como queráis **farolas, bancos, fuentes, relojes** y muchos otros elementos. También podéis levantar así edificios importantes como la **cafetería El Alpiste**, la segunda planta del museo (en la que crear vuestras propias exposiciones), la **Casa del Sueño**, la comisaría e incluso el Centro de Reseteos: a algunos de los jugadores más jóvenes les estresaba demasiado la "chapa" que les metía Rese T. al apagar la consola sin guardar, así que en este juego es decisión del usuario crear su cuartel para poner al topo en servicio activo, ya que muchos jugadores sí han llegado a apreciar sus consejos. En cualquier caso, cada proyecto requiere un número determinado de bayas (la moneda oficial del juego) que se recaudan entre los habitantes hasta alcanzar la cifra exigida. Sin embargo, los vecinos siempre aportan muy poco y el grueso de la inversión debe salir de vuestros propios bolsillos. ¡Eso sí que es ser un alcalde comprometido con su pueblo!

La otra gran función como alcalde es la posibilidad de **promulgar ordenanzas**. En anteriores juegos se daba a veces el problema de que algunos jugadores llegaban tarde a casa tras sus obligaciones diurnas y se encontraban con que las tiendas del juego ya estaban cerradas.



Regalos por SpotPass

Durante mucho tiempo recibiréis objetos descargables gratuitos a través de SpotPass. Recoged estos regalos en la oficina de correos.

CADA PROYECTO REQUIERE BAYAS. ¿ADIVINAS QUIÉN TIENE QUE PONERLAS?





El museo estará encantado de aceptar vuestras donaciones. Completarlo al 100% es un desafío al alcance de pocos.



Gandulio, el jardinero, es uno de los nuevos personajes. En su establecimiento compras productos para plantar y mantener lo que plantes.



El DRP es un documento equivalente al DNI, y necesario para coger el tren y visitar otros pueblos. ¡Ponte guapo para la foto!

Estableciendo el hogar de tus sueños

Uno de los puntos fuertes sigue siendo crear una casa a tu gusto, esta vez con más muebles, alfombras y paredes distintas que nunca. Y por supuesto, también podéis ampliarla. ¡Nosotros ya tenemos dos plantas!







Hay muchos días señalados en el calendario, en los que la dinámica cambia y todo el pueblo y diálogos giran en torno a un evento concreto.

También ocurría a veces que, por el contrario, jugones cuyo estilo de vida requiere madrugar querían echar una partida matinal pero las tiendas aún no habían abierto. Ahora es posible proclamar que **nuestro pueblo sea trasnochador o madrugador**, y el juego se adapta así mucho mejor a las necesidades de cada jugador. También es posible promulgar que el pueblo sea hermoso (para mantenerlo limpio) o rico (para conseguir más bayas al vender nuestros objetos).

LA GENEROSIDAD DE VUESTROS VECINOS OS HARÁ OBTENER MUCHOS OBJETOS, SI SOIS BUENOS CON ELLOS

Hogar, dulce hogar

La decoración de nuestras moradas sigue siendo tan importante como siempre, aunque el número de muebles y accesorios sigue aumentando y ofreciendo la posibilidad de tener un hogar más "íntimo": en esta ocasión **hay un 50% más de muebles** con respecto a la anterior entrega. Y si ya había un montón en Wii... imaginaos. El número de prendas también sigue en aumento, y además podéis personalizarlas (al igual que los muebles). Camisetas, jerséis, tops, pantalones... de todo, y con diferentes formas para obtenerlos. Comprarlos en las tiendas es una opción lógica, pero la generosidad de vuestros vecinos también os hará obtener muchas si sois amables con ellos. No dudarán en regalaros muebles y ropa cada vez que les hagáis un favor (hacer un recado o llevarles una fruta, por ejemplo), tras invitarlos o ser invitados en vuestra casa o en la de ellos, o cuando simplemente les apetezca tener un detalle con vosotros. No tardaréis en acumular montones de objetos, pero siempre podéis vender



El capitán nos lleva en su barco a la isla a cambio de 1000 bayas, y ameniza el viaje con canciones de marinero.

Tórtimer se ha cansado de sus responsabilidades como alcalde y os ha dejado al cargo. Ahora vive feliz en la isla.

Aya Kyogoku



Directora de Animal Crossing New Leaf

"En New Leaf los jugadores pueden personalizar más cosas con mayor libertad".

"También puedes cambiar el ritmo del pueblo y hacer que las tiendas abran más pronto o más tarde".

"Como cada pueblo tendrá una personalidad más única que nunca, será más divertido visitar los pueblos de otros jugadores".

"Creo que colocar fuentes y bancos en los que sentarse, hace el pueblo bonito y beneficioso para los habitantes".

"El alcalde tiene la opción de ser un poco egoísta".

"Añadimos la opción de comprar muebles de casas encontradas por StreetPass para animar a la gente a que lleve su consola encima".

"No es necesario jugar en 3D, pero si lo haces notarás una gran profundidad y serás más consciente de la distancia entre elementos en el pueblo y entre los muebles de las casas".

"Si tuviera que elegir uno de los nuevos personajes de New Leaf me quedaría con Gandulio, de la jardinería".

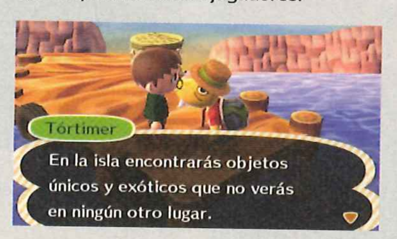
"Espero que muchos jugadores disfruten del juego".



Tras recaudar los fondos para un proyecto municipal, podéis participar en una ceremonia de inauguración.

La isla, ese lugar paradisiaco

Este es uno de los lugares más divertidos del juego, donde vive el anterior alcalde Tórtimer. Podéis llegar en barco, y aquí encontraréis valiosos bichos y peces, y también minijuegos que podéis disfrutar en compañía de otros jugadores.





o regalar a otros vecinos los que menos os gusten. ¡Tranquilos, quienes os lo regalaron no se enfadarán! Está visto que los animales son menos susceptibles que los humanos. Mola cómo el juego premia que nos portemos bien con el resto de la gente, además de incentivarnos a prosperar en el pueblo apañándonoslas para conseguir bayas y obteniendo amigos en los que depositar la confianza y la lealtad. Además, New Leaf nos coloca en una mayor posición de liderazgo. ¡Los habitantes dependen de nosotros!

Experiencia compartida

Con cada entrega de Animal Crossing, las **opciones multijugador** evolucionan con nuevas posibilidades. Es una parte muy importante de la fórmula de la saga, y en New Leaf podéis seguir tomando el tren para visitar de manera sencilla otros pueblos (hasta 4 jugadores simultáneos, ya sea online o en multijugador local) y



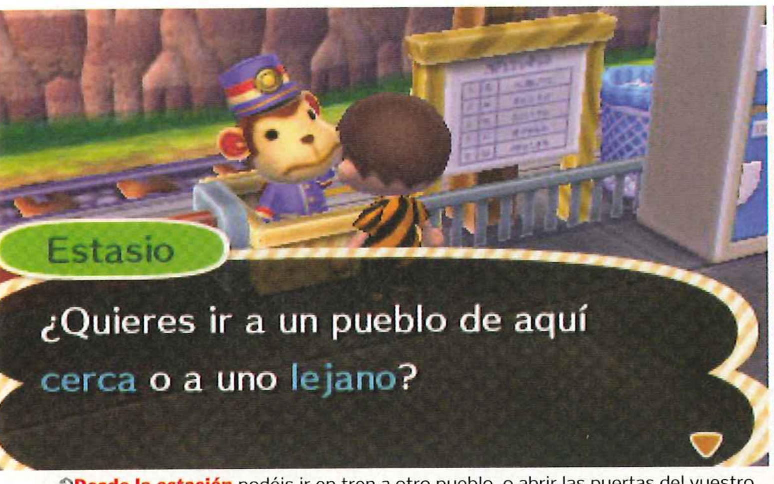
Twitter de Canela

Nintendo ha abierto una cuenta oficial de Twitter en la que veréis mensajes... ¡de la propia Canela! Es ideal para estar al tanto de las novedades del juego: **@AC_Canela**

así hablar con sus vecinos, observar su progreso y obtener recursos tan útiles como las distintas variedades de fruta, que si las plantáis en vuestro pueblo crecerán hasta convertirse en árboles de los que obtener permanentemente el preciado alimento. Una de las novedades es la opción de añadir a otros jugadores a **una lista de "mejores amigos"**, y así poder comunicaros con ellos dentro del juego en cualquier momento que tengáis señal WiFi, sin necesidad de visitar el pueblo de alguien para enviarle un mensaje. Esto es muy útil para ver fácilmente quiénes de vuestra lista están conectados y escribirles para invitarlos a vuestra población o pedir permiso para ir de visita. Las

PODÉIS SEGUIR USANDO EL TREN PARA VISITAR PUEBLOS DE OTROS JUGADORES





Desde la estación podéis ir en tren a otro pueblo, o abrir las puertas del vuestro.



Visitar pueblos de otros jugadores os da una idea de cómo están progresando en el juego.



Barrio comercial

En esta zona encontraréis la mayoría de tiendas y establecimientos del pueblo, aunque al principio solo unos pocos están abiertos.



Más gastos que nunca

Esta vez no sólo tendréis que dejaros una fortuna en ampliar la casa, sino también en los costosos proyectos municipales, así que vais a necesitar muchísimas bayas. Esto es un incentivo más para explotar el juego a fondo.

funciones StreetPass, además, son las mejores que hemos visto hasta la fecha y encajan como anillo al dedo. Y por otra parte, cada juego tiene espacio para cuatro "partidas" en un mismo pueblo, aunque en ese caso solo uno puede ser el alcalde. ¡Y es que una población con cuatro alcaldes sería un poco rara!

Veredicto

Animal Crossing sigue reforzando su fórmula, y New Leaf añade muchos elementos y posibilidades para ampliar los fans de la saga y multiplicar las opciones de fascinar a los que ya os gustaba.

Ser el alcalde nos da el poder de diseñar el pueblo más a nuestro gusto que nunca, incluyendo todas las variables de personalización, y la cantidad de opciones, lugares y personajes sigue creciendo. Quizás podríamos pedir novedades más drásticas o una mayor variedad de poderes como alcalde, pero el juego es

SER ALCALDE NOS DA EL PODER DE DISEÑAR EL PUEBLO MÁS A NUESTRO GUSTO

un estupendo y natural paso más en la evolución de la saga. Un juego ideal para disfrutar durante meses o años compartiendo la experiencia con otros usuarios gracias al StreetPass, y deleitándose con los numerosos contenidos que descubriréis cada día y con los regalos que llegarán gratuitamente a través de SpotPass. Dos de las funciones más chulas de la 3DS, aprovechadas al máximo.

New Leaf tiene muchas sorpresas guardadas. Con él comenzaréis una estancia que será muy larga y fructífera en vuestro nuevo pueblo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
No es un juego que requiera un gran despliegue, pero mejora lo visto en Wii y el efecto 3D mola.

Diversión ★★★★
Hay muchas cosas divertidas para hacer, y siempre te quedará algo nuevo y guay por descubrir.

Multijugador ★★★★
Es una parte muy importante de este título, y cuenta con una buena variedad de posibilidades.

Duración ★★★★
No es para jugar muchas horas del tirón sino para saborearlo poco a poco durante muchísimo tiempo.

Lo mejor y lo peor

Proyectos municipales, cantidad y calidad de contenidos, multijugador, StreetPass.

Algunas cosas pueden hacerse un poco repetitivas. No tiene chat de voz (Wii sí tenía).

Nuestra opinión

Pueblo nuevo, vida nueva

Los amantes de la saga van a pasar momentos memorables, y quienes nunca la probaron tienen una gran opción para iniciarse. Ser alcalde lo hace más personalizable y divertido, y su multijugador y StreetPass son excelentes.

Te gustará...

Más que... Harvest Moon: The Tale of Two Towns

...Y más que



Animal Crossing: Let's Go To... (Wii)

Total

93

NINTENDO 3DS



12

Género **Estrategia**
Compañía **Namco Bandai**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
namcobandaigames.es



Argumento
¡Ryu! ¡Dante! ¡Jin Kazama! ¡Akira! ¡Jill Valentine! Héroes de diversas realidades se unen contra la terrible alianza de villanos que está atacando sus mundos.

DESCÁRGATE
la demo de la eShop



Project X Zone

Crossover masivo de héroes... ¡en un juego de estrategia!

Ha llegado el momento de la estrategia por turnos. Quizá nunca sea un género masivo, pero el éxito del excelente **Fire Emblem Awakening** le ha abierto el camino, y no está nada mal que el siguiente representante del género sea un crossover entre héroes de **SEGA, Namco y Capcom**. Jugar con personajes de Street Fighter, Mega Man o Virtua Fighter, y sobre todo ver cómo se relacionan entre ellos, siempre es algo que apela a nuestro **corazón de fans**.

Una alianza invencible

Project X Zone no se anda con chiquitas. A los pocos minutos **Akira y Pai** (Virtua Fighter), **Ryu y Ken** (Street Fighter) y **Jin y Xiaoyu** (Tekken) ya se han cruzado, lanzado unas cuantas pullas e incluso han peleado codo con codo. Y no hay necesidad de argumento profundo: alguien ha robado una piedra que abre portales dimensionales y un ejército de villanos está atacando todos los mundos. Así que los héroes de cada dimensión (y dos que debutan en el juego, el detective Kogoro y la monje guerrera Mii) se unen para afrontar la amenaza.

La trama se desarrolla en **40 capítulos**, cada uno de ellos una batalla por turnos. Hay algún ingrediente rolero, como el aumento de nivel de los personajes o el uso de items en las batallas, pero en general **la estrategia es la total protagonista**. Antes de cada pelea, se nos asignan una serie de "pair units" (parejas de personajes que luchan juntos y se desplazan como una sola unidad sobre el tablero) y varios personajes de apoyo, que nosotros asignamos a la pareja



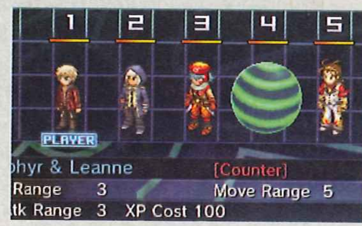
¡Pero si es una secuela!

De un juego de PS2 que solo salió en Japón: **Namco X Capcom**. De hecho, los dos personajes que fueron creados para ese juego, **Arisu Reiji y Xiaomu**, repiten en esta segunda entrega.



Los héroes educados esperan su turno

Cada capítulo del juego es una batalla estratégica que se desarrolla sobre un escenario-tablero. Tanto nuestras unidades como las de nuestros enemigos atacan por turnos en función de sus valores en velocidad. Cómo colocamos a nuestros personajes decide el resultado.







EL DATO
Hay 60 héroes jugables de 25 sagas distintas, divididos en 20 parejas y 20 unidades de apoyo.





Héroes de SEGA, Nintendo y Namco se unen en un juego de estrategia por turnos. Jugar con el 3D activado ayuda a distinguir las posiciones de las unidades.



Antes de cada batalla se te asignan automáticamente una serie de parejas y unidades individuales de apoyo. Tú eliges con qué pareja juntas a cada luchador solitario.



Cinco contra uno

Hasta 5 héroes apalean a la vez a un pobre villano: la pareja que ataca, el personaje de apoyo y la pareja que está en una casilla contigua.

CON L Y R llamamos al personaje de apoyo y a la pareja de la casilla contigua... si disponemos de ellos, claro.

NUESTRA PAREJA puede realizar tres ataques por turno, usando para ello cruceta y botones.

Espectáculo doble

Los diversos ataques especiales se presentan con movimientos de cámara y la aparición de ilustraciones de los personajes. El ataque doble de cada pareja es tan potente y espectacular que no cabe en un sola pantalla...



que queramos. Desplazamos por turnos a nuestras unidades tomando dos tipos de decisiones fundamentales: **dónde las colocamos** (dos unidades en casillas contiguas pueden apoyarse en combate) y **cómo usamos los XP**. Estos puntos se ganan al golpear a los rivales y pueden usarse para defenderse (llegando a parar incluso todo el daño de un ataque rival), o para ejecutar los ataques más demoledores del juego: **el especial de cada pareja**. Y hablando de ataques, las peleas son maravillosas: ejecutamos los golpes con sencillas combinaciones de stick y botones, y con L y R invocamos al héroe de apoyo y a la pareja cercana, desatando todo un espectáculo de **belleza 2D**.

La batalla interminable

Y esto es todo. Queremos decir: el juego **apenas ofrece variaciones** en su desarrollo. Cada capítulo es una batalla, y no hay ni exploración, ni la posibilidad de

PRIMERO TE FIJAS EN LAS PELEAS, PERO LUEGO HAS DE CENTRARTE EN LA ESTRATEGIA

dirigir la evolución de nuestros personajes, ni gestión de inventario. Y además la historia es completamente lineal. Esta falta de variedad acaba pasando factura, aunque afortunadamente, a medida que avanza el juego, **las batallas se van haciendo más difíciles** y retadoras. Pero está claro que te tiene que gustar la estrategia para que te enganche. Bueno, y además... saber inglés. Sí, porque el título nos llega con **voces en japonés y textos en inglés.** Una lástima, porque es un detalle por el que muchos se perderán un juego estimable.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆

Las batallas de sprites son muy espectaculares. Por contra, los escenarios son simplísimos.

Diversión ★★★☆

La curva de dificultad tarda en despegar, pero poco a poco las batallas son más interesantes.

Multijugador NO TIENE

Una pena, el juego se prestaba al multijugador. Tienes intercambio de objetos vía StreetPass.

Duración ★★★☆

Pon que acabar los 40 capítulos, con algunas muertes incluidas, te lleve cerca de 30 horas.

Lo mejor y lo peor

Las batallas son demoledoras y ganan profundidad a medida que avanzas.

El desarrollo, todo batallas, es completamente dirigido y lineal. Y ha llegado en inglés...

Nuestra opinión

Héroes unidos... ¡es la hora de las tortas!

Con el atractivo de reunir 60 héroes jugables de tres compañías distintas, este juego de estrategia lo fía todo a sus combates, entretenidos y espectaculares. Pero le falta variedad en su desarrollo para llegar más alto.

Te gustará...

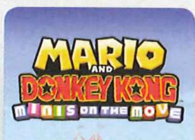
Más que... Tales of the Abyss

Menos que... Fire Emblem Aw.

Total

78







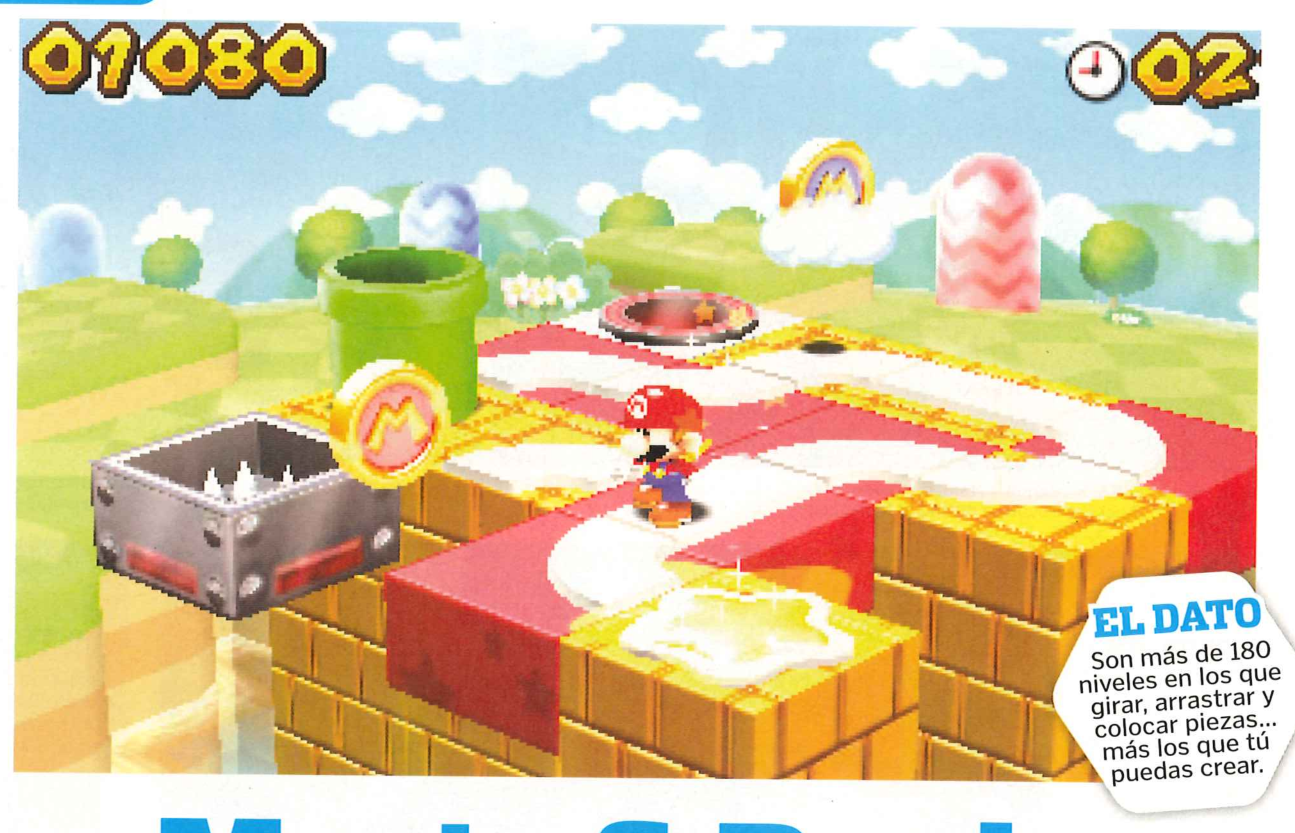
Género **Puzles**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
nintendo.es



Argumento
Mario y Donkey dejan atrás su rivalidad para trabajar en equipo. Lleva a los minis de Mario, Donkey, Peach, Pauline y Toad a la salida antes de que se queden atrapados.



DESCÁRGATE
la galería de pantallas 3D



EL DATO
Son más de 180 niveles en los que girar, arrastrar y colocar piezas... más los que tú puedas crear.

Mario & Donkey
Minis on the move

Como enemigos eran buenos; como amigos son geniales.

Las reproducciones de juguete del universo Mario apuestan por **los puzles**, dejan atrás la estrategia de otros Mario vs. Donkey y adaptan con éxito la experiencia a una portátil como 3DS. Ya conocemos la historia: hay que llevar a nuestros minis a través de un camino lleno de obstáculos... y al que le faltan piezas.

¿Un paseo? ¡Qué va!

Contamos con más de **180 niveles** repartidos en cuatro mundos inspirados en Mario, Peach, Toad y Donkey Kong. Además, podemos cambiar de mini siempre que queramos, y sumamos a la lista de personajes jugables a **Pauline**, la damisela en apuros de Donkey Kong. El objetivo de cada nivel es que nuestro mini alcance la salida, recogiendo de paso monedas si es posible. El muñeco recorre automáticamente el camino que nosotros creamos o modificamos con las piezas que caen por una tubería en la pantalla táctil. Sí, lo has adivinado: **la mecánica es la del clásico Pipemania**, pero potenciada por piezas con distintos efectos, la posibilidad de modificarlas y eliminarlas además de colocarlas, y un diseño de niveles realmente ingenioso. Librar a nuestro mini de bombas, enemigos (¡hola, Shy Guys!) o trampas requiere una gran habilidad con el stylus, que es



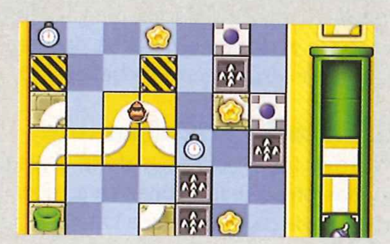
Orígenes clásicos

Esta es la 5ª entrega de una serie que nació en GBA y ha recorrido **tres generaciones** de portátiles. Aunque lo eruditos aseguran que el **Donkey Kong de GB** ya avanzaba sus conceptos...

Crea, comparte y...¡no te caigas!

El apartado "Crea y Comparte" nos permite diseñar niveles y compartirlos online, además de descargar los ideados por otros usuarios. Ya hay cientos de ellos disponibles, y por ahora solo podemos intuir muchas sorpresas y desafíos en la comunidad.









Cada pantalla está llena de mecanismos. El mundo de Donkey es el más complejo y está lleno de relojes de tiempo, trampas, caminos de varios sentidos, enemigos...



Cada mundo está inspirado en un personaje. Lo cursi de Peach, lo plataformero de Toad, lo bananero de Donkey... Y los escenarios están llenos de guiños nintenderos.

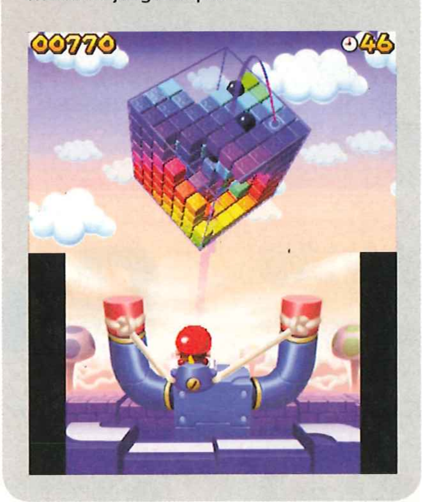


Galería de trastos

Aunque en realidad jugamos en la táctil, la pantalla superior muestra una bella vista 3D de la fase. El objetivo: colocar las piezas que permitan al mini llegar a la salida.

Los "minis-juegos"

Mario & Donkey incluye cuatro minijuegos. Se desbloquean desde la historia principal y tienen plataformas de elevación, catapultas... Pueden llegar a ser una buena forma de descansar del modo de juego de puzles.



casi una prolongación de nuestro cerebro: lo que al principio parece un paseíto de domingo se va convirtiendo en un desafío que exige **pensar deprisa y actuar aún más rápido**. Nuestra vida se complica a base de bombas que eliminan bloques y nos llenan peligrosamente la tubería, o catapultas que nos mueven en una u otra dirección.

Cuidando de los peques

"Mario en marcha" es el primer modo y hace las veces de tutorial. En él aprendemos los mecanismos básicos. El segundo y tercer modo llevan por bandera los colores de Peach y Toad, pero todos parecen una preparación concienzuda y progresiva para **el verdadero reto**: "Enredo selvático" está ambientado en el universo de Donkey Kong y, haciendo honor a la dificultad de los Donkey, es frenético. Más nos vale haber memorizado bien las mecánicas del juego. Cada

ENTRE TANTA MECÁNICA NUEVA, HACER GALA DE RAPIDEZ MENTAL ES TODO UN RETO

nivel puede resolverse de diferentes maneras y es ahí entra en juego el ingenio de cada uno: veréis, por ejemplo, que si os quedáis sin tiempo podéis formar un bucle circular y ganar segundos extra.

Este Mario & Donkey se ha puesto una mano de pintura y le ha sentado bien. La cantidad de niveles, los **4 minijuegos extra y el editor** (que, eso sí, podría tener más opciones) son un buen combo para aumentar muchísimo la vida del título. Aquí tenemos horas y horas de puzles, personajes entrañables y un montón de guiños al universo Mario.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Los escenarios son detallados y mola ver nuestra colección de juguetes en tres dimensiones.

Diversión ★★★

Su gran variedad de situaciones divierte mucho y haber incluido 4 minijuegos ha sido un acierto.

Multijugador NO TIENE

Pero otros usuarios retan tu inteligencia con los niveles que crean con el editor y tú puedes bajarte.

Duración ★★★★

Tiene muchísimos niveles y un alto factor rejugable, así que podemos echarle horas. Y meses.



Lo mejor y lo peor

Es largo y cuenta con gran variedad de mecánicas que invitan rejugarlo para superarse.

El editor de niveles es de agradecer, pero se echan de menos bastantes opciones.

Nuestra opinión

Ideal para exprimirnos (bastante) la sesera

Perfecto para los fans de los desafíos mentales. Muy, muy adictivo y, aunque podrían mejorarse cosas como el editor de niveles, es una buena manera de demostrar que Mario y Donkey funcionan en cualquier género.

Te gustará...

Más que... Picross e2

Menos que... Mario vs. DK Megalío en Minilandia!

Total

82

EL DATO
El juego incluye 240 secretos desbloqueables: trucos, fichas de personajes, imágenes...



Género **Minijuegos**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-5**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es

Argumento
¡El lanzamiento de una nueva consola de doble pantalla ha vuelto locos a Wario y a todos los personajes de su mundo! ¿Quién de ellos la usará en las pruebas más ingeniosas?

Game & Wario

¡Genial, el Wii U GamePad se ha vuelto loco!

Nintendo le ha encargado a Wario una doble misión: protagonizar una nueva colección de pruebas de lo más divertidas y, de paso, **experimentar nuevos usos** del singular Wii U GamePad. Todo, además, envuelto en un aire retro que encantará a los *gamers* y con el sentido del humor marca de la casa.... Bueno, ahora es un **humor más blanco y menos surrealista** que en anteriores Wario, pero aún así, todo en este juego está al servicio de la diversión.

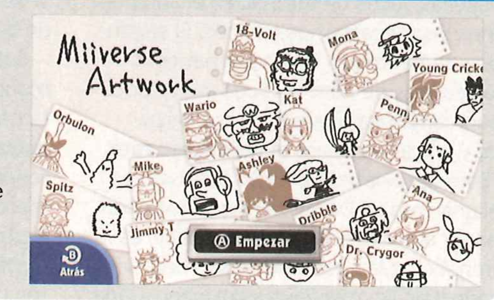
16 videojuegos en uno

Game & Wario es una colección de **16 minijuegos**, 12 para un jugador y 4 multijugador, protagonizados por Wario y secundarios como la periodista Mona, la bruja Ashley o el jugón 9-Volt. Y cada prueba es un mundo. Nosotros clasificaríamos las 12 pruebas para un jugador en tres grupos. Primero los **juegos arcade clásicos** con un control diferente gracias a la pantalla táctil y, sobre todo, al sensor de movimiento del Wii U GamePad: **Arrow** es un juego de disparos, **Ski** de velocidad, **Ashley** un "matamarcianos", **Kung-Fu** un plataformas... Todos son divertidos y, aunque tienen pocas fases, están lo bastante bien diseñados para que vayamos mejorando nuestros récords según descubrimos técnicas para multiplicar la puntuación. Después, en una categoría de un solo juego, tenemos **Patcher**, un clásico puzle de piezas. Y para el final hemos dejado los juegos que usan el mando de manera más original. En **Gamer,** el gamepad se convierte en una portátil en la que jugamos microjuegos de Wario Ware, mien-



Miiverse Artwork, dibuja y comparte

En el menú principal del juego, junto a las opciones multijugador y para un jugador, tienes Miiverse Artwork, una herramienta en la que puedes dibujar palabras sugeridas por otros jugadores y después compartir los resultados.







Arrow es la primera prueba disponible. El mando se convierte en una ballesta con la que apuntamos y disparamos a la pantalla.



La pantalla táctil no es la única característica del mando que se usa a fondo. El control de movimiento destaca en pruebas como Ski.



EL MANDO se convierte en cámara de fotos, que movemos para enfocar al personaje que buscamos.

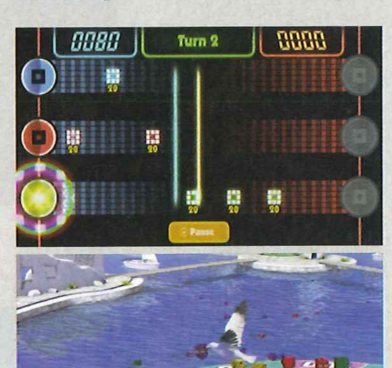
EN 'CAMERA', en la tele vemos una vista general del escenario y debemos localizar personajes.

Un mando, mil usos

Una cámara de fotos, una ballesta... o incluso una consola portátil. En cada una de las 16 pruebas, el mando se usa de manera diferente.

Los 4 multijugador

Estas cuatro pruebas se disfrutan con un solo Wii U GamePad: Fruit, Islands y Sketch se juegan por turnos, y en el más innovador, Disco, dos jugadores crean secuencias de ritmo en la pantalla del Pad, agarrándolo uno por cada lado.



tras que en la tele 9-Volt está atento a la aparición de su madre para que no le pille jugando; **Camera** convierte el mando en... una cámara que hace zoom sobre la imagen de la tele para que saquemos fotos a determinados personajes. Y **Desing** nos reta a dibujar líneas y polígonos de unas dimensiones determinadas. Los tres son entretenidos y sorprendentes, pero se hacen cortos. Y después está **Taxi**, un pelín fallido: en la tele vemos una escena general del laberíntico escenario, mientras en el mando conducimos en vista subjetiva. Estar atentos a las dos pantallas resulta aquí un poco frustrante.

Sus gotitas de 'Party Game'

En **3 de las 4 pruebas multijugador** hasta 5 jugadores participamos por turnos. **Sketch** es un "pictionary"; en **Island** lanzamos criaturas sobre una diana para desequilibrarla y que caigan los "bichos" del rival; y **Fruit** es un juego de observación en el que debemos descubrir al personaje del jugador que lleva el mando entre una multitud. La cuarta prueba, **Disco**, es para dos jugadores. Cada uno agarra el gamepad por un lado y, alternativamente, diseña secuencias de ritmo en la pantalla táctil que el otro debe imitar. No son malas estas pruebas, pero tampoco emocionan y se hacen escasas. El peso de la experiencia queda en las pruebas para un jugador: casi todas son divertidas y **algunas hasta novedosas...** aunque, por desgracia, las más innovadoras son las que se hacen más cortas.

EN GAME & WARIO, SUMAR PRUEBAS DISTINTAS DA COMO RESULTADO DIVERSIÓN TOTAL.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Sencillísimos pero repletos del humor absurdo que impregna todos los juegos de Wario.

Diversión ★★★☆☆
Como buena experiencia arcade, sus mecánicas sencillas te retan a mejorar récords una y otra vez.

Multijugador ★★☆☆☆
Solo tiene 4 pruebas multijugador, y son divertidas, aunque les falta profundidad a largo plazo.

Duración ★★★☆☆
Acabar los niveles de todas las pruebas te llevará unas 20 horas, y luego puedes batir récords.

Lo mejor y lo peor

☺ Diversión arcade pura y, en muchos casos, diferente gracias al Wii U GamePad.

☹ Se echan de menos más niveles en ciertas pruebas. Y no todas son igual de divertidas.

Nuestra opinión

Wario divierte, pero sorprende a medias

El antihéroe de Nintendo nos propone 16 pruebas variadísimas. Solo un puñado de ellas llegan a ser realmente novedosas, pero casi todas divierten y pican para mejorar récords. Lástima que solo haya cuatro multijugador.

Te gustará...

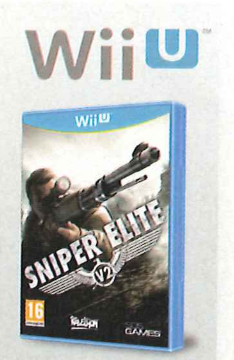
Más que... Wii Play Motion

Menos que... Nintendo Land

Total

80

Wii U



Género **Acción**
Compañía **505 Games**
Jugadores **1**
Precio **49,95 €**
www.sniperelitev2.com

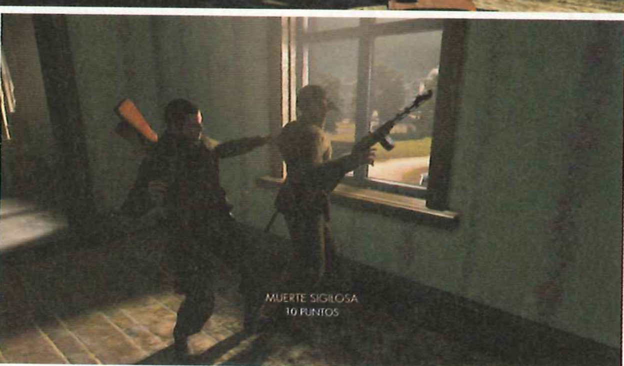


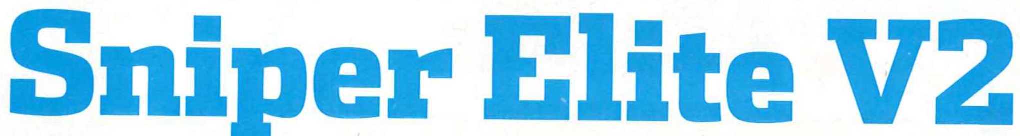
Argumento
Los nazis están preparando unos avanzados misiles V2 cargados con gas nervioso para ganar la Guerra. Nosotros tenemos que pararles los pies a tiro de francotirador.



Ejercer de francotirador significa usar el sigilo, eludir el combate directo, disparar, acertar... y desaparecer.







Sniper Elite V2

Como francotirador, debes acabar con la élite del partido Nazi.



EL DATO
Jugamos 11 misiones en el modo principal. En 'Sin Piedad' hay que resistir oleadas de enemigos.

Esta aventura de acción, que llega a Wii U un año después que en el resto de consolas, nos pone en la piel de uno de los tipos de soldado más solitario, extravagante y especialito de cualquier ejército, **los francotiradores.** Nuestra misión consiste en acabar con algunos de los miembros más importantes del partido nazi y así darle la vuelta al devenir de la Segunda Guerra Mundial.

¡Nazi a babor!

El oficial Fairburne, nuestro protagonista, no es uno de esos soldados que se lance a lo loco al campo de batalla. Es un tirador de precisión, así que debemos estudiar la situación, avistar a nuestros enemigos (en el modo de dificultad normal podemos dejarlos marcados), preparar nuestra huida colocando trampas, minas, etc... Una vez que lo tengamos todo controlado, llegará el momento de respirar profundamente, lo que acercará la cámara hasta nuestro enemigo para que podamos atinar con absoluta precisión. Hay que **calcular la trayectoria** que sigue la bala, el viento, la altura, etc... aunque en el modo normal podemos activar una ayuda que nos indica dónde acabará la bala.

El sigilo es uno de los mejores recursos con los que contamos. Podemos acabar con los enemigos pillándoles por la espalda o haciendo uso de nuestra pistola con silenciador. Incluso en algunos niveles el ruido ambiente de la Guerra puede tapar nuestros disparos si apretamos el gatillo en el momento correcto. De hecho, si nos descubren la dificultad aumenta mucho ya que nuestro protagonista no es muy habilidoso con otro tipo de armas. La **cámara de rayos X** es otro de los alicientes. Cada vez que realizamos un gran tiro, la acción sigue a nuestra bala hasta que impacta sobre el rival, mostrando los órganos que destruye a su paso. Eso sí, no podemos pasar por alto detalles que no nos han gustado. El motor gráfico se ha quedado anticuado. Aunque el mando nos sirve para el juego Off-TV o para ver el mapa y cambiar de arma, **no hay novedades sustanciales** en esta versión. Es más, ni siquiera incluye los modos cooperativo, el multijugador ni los DLC aparecidos en las otras consolas.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
La aventura principal es muy entretenida, aunque las mecánicas se repiten más de la cuenta y no se saca apenas partido del Gamepad.

Total **70**







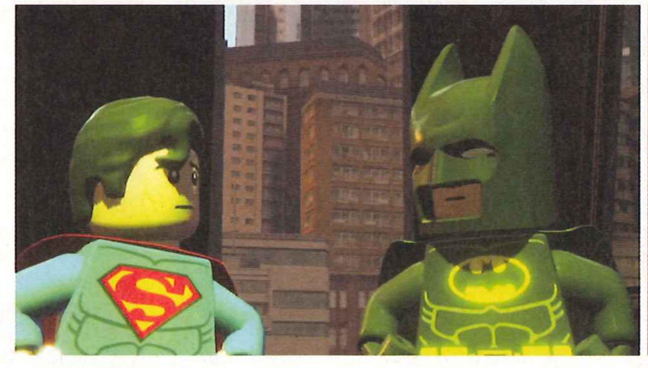
Género **Aventura**
Compañía **Warner**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
warnerbros.es



Argumento
Batman y Superman se han unido, muy a su pesar, para salvar a Gotham del Joker y Lex Luthor. Pero la amenaza es tan grande que van a necesitar la ayuda de toda la Liga de la Justicia...



Los cambios de traje son muy importantes. Cada modelito tiene sus propias habilidades para cada situación.





LEGO Batman 2
DC Superheroes

Proteger Gotham mola más con el Wii U GamePad y un colega.

EL DATO
Jugaremos 15 capítulos en esta historia y desbloquearemos hasta 50 personajes.

LEGO Batman 2 llega un año después que su versión original para Wii. Desde entonces, Nintendo ha publicado **Lego City: Undercover** para Wii U, revitalizando la idea de mundo abierto que vimos en ese juego. Esta versión ha perfeccionado, sobre todo, el modo para **dos jugadores**.

¡Batman en HD!

Este LEGO se presenta ahora en alta definición, y la mejora ha conseguido que la luz sea más fuerte, creando muchos más reflejos en un mundo tan oscuro como el de Batman. Nuestros ojos pueden descansar un poco más. En la pantalla del Wii U GamePad, la luminosidad funciona un pelín peor, aunque los que hayan probado el juego en Wii notarán mucho el aumento de definición.

Y por lo demás, el juego es el mismo: **una completa aventura** que mezcla acción, saltos, exploración, fases en vehículos... Y en la que, además, manejamos a **un montón de héroes DC** importantes. El resultado sigue siendo un **juego divertido**, con muchos **personajes desbloqueables**, un mundo abierto muy grande y el ya clásico humor de estos LEGO tan simpáticos. Sí, se echan de menos mejoras jugables que usen el Wii U GamePad, pero al menos esta versión ofrece una propuesta para jugar a dobles muy interesante: **el modo cooperativo** tiene la posibilidad de eliminar la pantalla partida jugando a dos, de tal manera que uno maneja a su personaje mirando la televisión y el otro juega en la pantalla del pad. El juego original ya era refrescante y estaba lleno de cosas positivas que se mantienen en esta adaptación, y además con la vistosidad de la HD.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★★
Duración	★★★☆

Valoración
Uno de los mejores LEGO para cualquier consola. La versión Wii U ha mejorado el cooperativo, pero podría haber aportado más.

Total **81**

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. Animal Crossing New Leaf
2. New Super Mario Bros U
3. Luigi's Mansion 2
4. DKC Returns 3D
5. Rayman Legends Challenges App





ROBERTO J.R. ANDERSON

1. Fire Emblem Awakening
2. Animal Crossing New Leaf
3. LEGO City Undercover
4. Donkey Kong Country 3D
5. Monster Hunter 3 Ultimate





LAURA GÓMEZ

1. New Super Mario Bros U.
2. Monster Hunter 3 Ultimate
3. Donkey Kong Country 3D
4. Batman Arkham City
5. ZombiU

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Beat the Beat Rhythm Paradise	237	85
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Castlevania Rebirth (WiiWare)	222	4/4
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**

Vuelve Mickey, pero esta vez no está solo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Donkey Kong Country Returns	218	94
Disney Universe	228	84
ESDLA Las Aventuras de Aragorn	216	83
FIFA 12	228	84
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**

El fenómeno llega por fin a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Madagascar 3 De marcha por Europa	237	69
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Mario Sports Mix	219	85
Masters Tiger Woods PGA Tour 12	223	86
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
Mystery Case Files Malgrave	226	71
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
NBA Jam	216	83
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**



Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.

Nombre	Número	Nota
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Rabbids Regreso al Pasado	217	85
Rage of the Gladiator (WiiWare)	222	73
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	**241**	**88**

Acción, aventura y toques de rol para un juego mágico: pon tus gigantes sobre el Portal y aparecerán en la tele. ¿Puedes resistirte a coleccionarlos?

Nombre	Número	Nota
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**



El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Nombre	Número	Nota
Top Spin 4	221	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**



El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Wii U

Game & Wario y LEGO Batman 2: dos juegos con humor llegan a Wii U.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Batman Arkham City Armoured Ed.	242	90
Bit.Trip Presents Runner 2	**248**	**90**



Ayuda al Comandante Video a esquivar obstáculos y enemigos en su carrera permanente, pulsando botones al ritmo de la música.

Nombre	Número	Nota
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Darksiders II	242	90
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
LEGO City Undercover	**246**	**91**



Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.

Nombre	Número	Nota
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
Mass Effect 3	242	92
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**



Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.

Nombre	Número	Nota
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**



Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Nintendo Land	242	90
Rayman Legends Challenges App	248	83
Resident Evil Revelations HD	248	82
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Zombi U	242	85

3DS



Llega Animal Crossing New Leaf, y con él estalla una nueva fiebre.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	249	93



Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones

Nombre	Número	Nota
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Cars 2 (DS)	225	80
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	247	93

Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.

Nombre	Número	Nota
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Ghost Recon Shadow Wars 3D	223	83
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
LEGO Batman 2	238	77

Nombre	Número	Nota
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	246	92

Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.

Nombre	Número	Nota
Mario Kart 7	230	96

Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!

Nombre	Número	Nota
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Mario Tennis Open	235	91
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	238	93

El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.

Nombre	Número	Nota
Nightsky (eShop)	246	71
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Pac-Man & Galaga Dimensions	227	73
Paper Mario Sticker Star	242	93



Ayúdate de una buena colección de pegatinas para disfrutar del Paper Mario con más acción que ha diseñado Nintendo. Con mucha exploración y diálogos cargados de humor.

Nombre	Número	Nota
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	231	92

La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Monkey Ball	223	75
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Thor Dios del Trueno	223	73
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	246	88

Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.

Nombre	Número	Nota
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96



Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más

Nombre	Número	Nota
Zen Pinball (eShop)	231	75

TOP 10
JUEGOS CON ANIMALES



1 Animal Crossing (3DS)



2 DKC Returns 3D (3DS)



3 Star Fox 64 (3DS)



4 Epic Mickey 2 (Wii / Wii U)



5 Toki Tori 2 (Wii U eShop)



6 Sonic Generations (3DS)



7 Rabbids Land (Wii U)



8 Kung Fu Rabbid (Wii U)



9 Funky Burns (Wii U / 3DS)

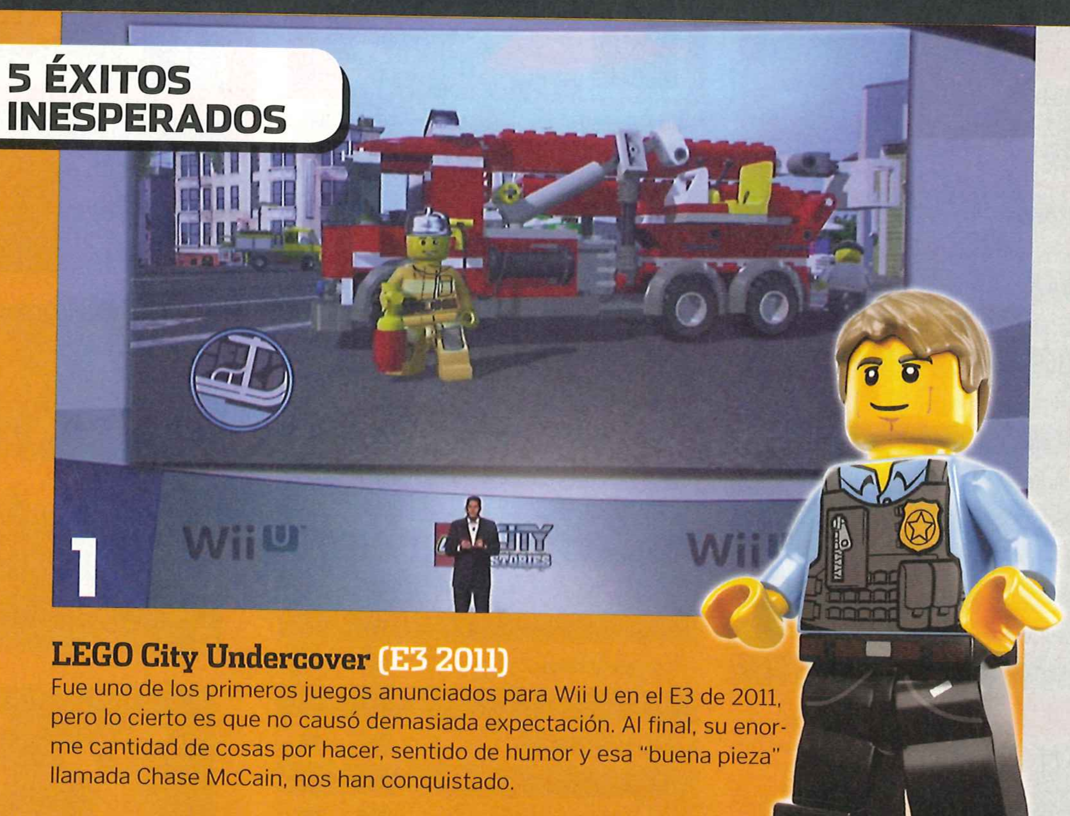


10 Angry Birds Trilogy

E3 Una historia de éxitos y algún chasco

E3 es Emoción, Expectación, Estupor... Y como en todo espectáculo, hemos asistido a unos cuantos éxitos y algún que otro chasco. Aquí tenéis de ambos.

5 ÉXITOS INESPERADOS



LEGO City Undercover (E3 2011)
Fue uno de los primeros juegos anunciados para Wii U en el E3 de 2011, pero lo cierto es que no causó demasiada expectación. Al final, su enorme cantidad de cosas por hacer, sentido de humor y esa "buena pieza" llamada Chase McCain, nos han conquistado.



Goldeneye 007 (E3 1997)
Tras unos cuantos retrasos, por fin Nintendo 64 soltaba todos los cartuchos (nunca mejor dicho) que tenía en la recámara: uno de ellos era Goldeneye 007. Viniendo de Rare sabíamos que no podía ser malo... pero no que iba a pasar a la historia por su calidad y sus piques multijugador. Como buen espía, Bond llegó con sigilo y nos pilló desarmados.



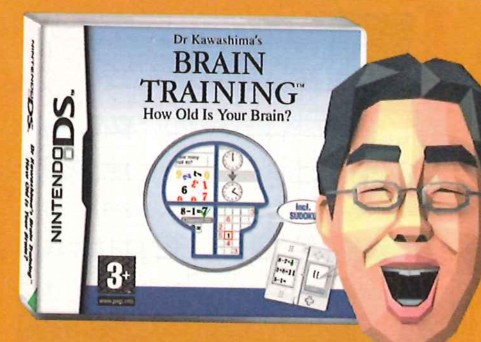


Nintendogs (E3 2005)
Uno de los momentazos de la conferencia de 2005 fue ver a Tina Wood del canal online G4TV haciendo una demostración de Nintendogs. Y eso que los nervios y las cosas del directo hicieron que su perrita virtual, Mia, no la hiciera caso en un par de ocasiones... Cuando salió el juego, todos dijimos "guau". Nadie esperaba tal éxito.

4

Kid Icarus Uprising (E3 2010)
Pit llegó como caído del cielo cuando los nintenderos más ganas teníamos de nuevas experiencias para 3DS. Llevaba dos décadas sin dejarse jugar, aunque su aparición en Smash Bros. Brawl despertó algunas sospechas. Nadie lo esperaba y se acabó convirtiendo en toda una superproducción imprescindible si tienes 3DS.





5

Brain Training (E3 2006)
En 2006 empezamos a darnos cuenta de que el abuelo podía jugar con nosotros a la consola (y ganarnos), y en ese E3 tuvo protagonismo un juego que parecía una curiosidad (¿calcular tu "edad cerebral"?)... y acabó vendiendo más de 20 millones de copias. Seguro que tú tampoco te ibas a la cama sin decirle a Kawashima qué habías cenado el día anterior.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 66 **10 juegos crossover**
Mezclando géneros y personajes salen cosas tan divertidas e ingeniosas como las que mostramos.



pág 69 **Fire Emblem, en números**
Datos, cifras, números, otro punto de vista sobre Awakening.





3 EXPERIENCIAS PARA OLVIDAR



1 Final Fantasy Crystal Cronicles (E3 2003)

El retorno de Final Fantasy a las consolas de Nintendo llenó la cabeza de Chocobos a los aficionados. Aunque no era un mal título, se alejaba de la jugabilidad de la saga, y el original modo multijugador usando Game Boy Advance como mando requería muchas consolas y cables para disfrutarlo al cien por cien. Espera, eso de la pantalla en el mando me suena...

2 Virtual Boy (E3 1995)

El pistoletazo de salida del E3 fue en 1995, y Nintendo no podía faltar a esta feria del entretenimiento. Allí mostraron los últimos grandes juegos para Super Nintendo, como Killer Instinct o la secuela de Donkey Kong Country, pero otros anuncios no fueron para tirar cohetes: Ultra 64 se retrasaba un año, y su otro gran lanzamiento, Virtual Boy, acabó dando dolores de cabeza a la compañía... y a sus jugadores.



3 Wii Music (E3 2008)

La presentación en el E3 2008 comenzó de manera espectacular, con Miyamoto como director de orquesta. El caso es que sobre el pentagrama la idea de Wii Music era buena, pero el juego acabó desafinando y quedándose por debajo de las expectativas. Aun así, se rumorea que Miyamoto prepara un bis.

4 COSAS QUE NO VIERON LA LUZ

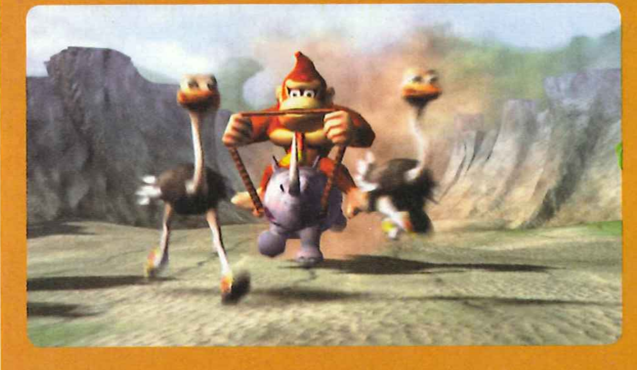


1 Wii Vitality Sensor (E3 2009)

De Wii ya nos podíamos esperar cualquier cosa, y el E3 2009 ya fue el acabóse: Iwata anunció el Vitality Sensor, un accesorio que era capaz de medir nuestro ritmo cardíaco y el nivel de nerviosismo... de forma que los juegos reaccionasen a nuestro estado. No volvimos a saber nada de él, ni si le queda vitalidad al proyecto... ¿Quizás se convertirá en un Wii Vitality U?







2 Donkey Kong Racing (E3 2001)

El E3 2001 fue bastante animal: GameCube aún era Dolphin y Nintendo mostró un pequeño video de lo que iba a ser la secuela de Diddy Kong Racing, esta vez protagonizada por Donkey, y que tenía un estilo de conducción más salvaje. Finalmente, Rare se fue a Microsoft y el proyecto acabó cancelado.

3 StarCraft: Ghost (E3 2003)

La galáctica saga de Blizzard estuvo presente en el E3 de 2003. Era un shooter en tercera persona en el que controlaríamos a Nova, una espía de la raza Terran que por fin se infiltraba en consolas Nintendo. Iba a salir para GameCube, pero al final quedó convertida en un proyecto "fantasma".



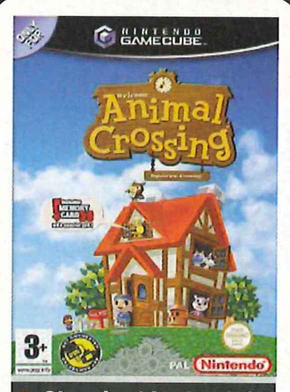


4 Project H.A.M.M.E.R (E3 2006)

En la avalancha de juegos presentados para Wii en el E3 de 2006, Project H.A.M.M.E.R venía a demostrar que también podíamos descargar adrenalina arreando martillazos imaginarios a todo quisque con el mando de Wii. El juego no se ha cancelado oficialmente, pero no hemos vuelto a saber nada de él. Para algunos ha sido un mazazo.

RETRO REVIEW

Ahora que llega la entrega para 3DS de este **simulador de vida**, recuperamos sus brillantes orígenes en **Game Cube.**



- Simulación Social
- Nintendo
- GameCube
- 2005
- 59,95 Euros
- 1 Jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"Si fuera por nosotros, decíamos adiós al mundo real y estábamos toda la vida inmersos en el mundo de Animal Crossing".
NOTA: 96/100



En 2004, Animal Crossing llegó a nuestras GameCube, y descubrimos un pueblo con una vencidad de animales realmente entrañable.

Su estética es brillante y divertida, y la sensación de vida que desprenden sus personajes y escenarios es enorme.









Animal Crossing

Y Nintendo nos demostró que la vida puede ser maravillosa...

Animal Forest fue un juego puente entre generaciones. Pocos meses después de su lanzamiento japonés en forma de cartucho para N64, salió esta adaptación mejorada para GameCube, ya titulada Animal Crossing. Este juego sí llegó a occidente, convirtiéndose en el primero de la que hoy es una de las sagas clave de Nintendo.

Simulando la vida perfecta

Animal Crossing fue un producto novedoso ya que su interés residía en la libertad que se le otorga al jugador para tomar sus propias decisiones, relacionarse con otros personajes e ir construyendo de esta forma su propia vida virtual. En la piel de un recién llegado al pueblo, el objetivo del jugador era encontrar un trabajo y relacionarse con sus vecinos en un universo que se mostraba único y cambiante. Usando el reloj interno de la consola, Animal Crossing se mantenía vivo 24/7 aún con la partida guardada. La gracia consistía en que determinados eventos, sucesos, personajes y festividades solo sucedían o aparecían a unas horas y días determinados, por lo que el juego pedía que se visitase el pueblo a menudo para no perderse ninguna novedad. Completar, por tanto, todos los secretos se convertía en una experiencia completamente nueva. Además, al conectar una GBA se podía acceder a un escenario nuevo y, si se deseaba, se podían visitar los pueblos de otros jugadores que hubiesen guardado la partida en la misma máquina, con lo que se ampliaba la sensación de libertad que, sumado al intercambio de cartas, compra de objetos, personalización del protago-







Interactuar con los vecinos, cambiar objetos, explorar, buscar fósiles o decorar nuestra casa son solo algunas cosas que podemos hacer.



La posibilidad de personalizar el hogar del protagonista y su vestimenta ayuda a empatizar aún más con nuestro avatar virtual.

Un mundo vivo y real

En el trabajo de localización fue muy bueno en la versión occidental, festividades y eventos incluidos. También los personajes tenían nombres y hacían referencias a bromas que el jugador podía entender. La cantidad de interacciones y posibilidades que ofrecía lo convierten a día de hoy en uno de los juegos más grandes publicados para Game Cube, a pesar de la aparente sencillez de la propuesta.



SU MUNDO CAMBIABA EN TIEMPO REAL COMO NO SE HABÍA VISTO ANTES

Totakeke Y Tom Nook, dos formas opuestas de entender la vida.

nista, ampliar su casa con nuevas posesiones... enriquecía las interacciones dentro de esta vida virtual idílica.

Un lugar donde vivir

Nintendo vio las posibilidades de su simulador social y ha ido lanzando entregas para todas las consolas. Ahora este primer juego ya no sorprende, pero (re) visitarlo es un buen ejercicio para ver cómo en los primeros años del siglo XXI nacían tendencias en los videojuegos, además de ayudar a entender cómo ha ido creciendo y caminando Nintendo en estos últimos años.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

El primer juego de Nintendo 24/7: trasmitió una sensación de vida y realismo nunca vista.

Es una experiencia relajante, quienes busquen cosas cañeras pueden sentirse decepcionados.

Nuestra opinión

Buen punto de partida

Las siguientes entregas del juego han incluído novedades sin alterar la esencia, muestra de la vigencia del juego. Si amas la saga, debes probar su origen al menos.

Nota 89

5 Datos



El juego requería guardar tantos datos que ocupaba una tarjeta de memoria completa de GameCube. El lanzamiento original se acompañaba de una de regalo.

Entre los huevos de pascua que posee, puedes hacerte con una NES y con hasta 14 juegos clásicos... ¡que puedes jugar! Es el único Animal Crossing que lo permite.



La versión de Nintendo 64 nunca vio la luz fuera de Japón, su título era Animal Forest y es a día de hoy un objeto preciado para coleccionistas.



Si tratabas de hacer trampas reseteando la partida, un topo bien enfadado te llamaba la atención justo en el momento de cargar de nuevo el último archivo guardado.



Animal Crossing es una franquicia con la que ya ha crecido una generación de nintenderos, gracias a las entregas para GameCube, DS y Wii... y ahora 3DS.

10 crossovers

¡Fuuuusión! Los cruces entre distintas sagas son cada vez más comunes. Repasamos los juegos que se han atrevido a mezclar universos para sorprender a los fans.

EL DATO

Los crossovers ya no son una rareza: ya mismo sale **Project X Zone**, con personajes de SEGA, Namco y Capcom, y en el horizonte está el esperado **Profesor Layton Vs. Phoenix Wright**. Y el próximo Smash Bros. promete muchas sorpresas...

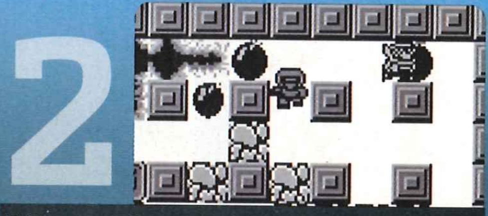
1



Battletoads & Double Dragon

(Rare, NES, 1993) La unión de dos emblemáticas sagas de pegar tollinas. Con momentazos como ver a Billy y Jimmy Lee en el espacio.

2



Wario Blast: Feat. Bomberman!

(Hudson, Game Boy, 1994) La adicción de Bomberman con el toque macarra de Wario, que encuentra otro mundo que saquear.

3



Super Smash Bros.

(HAL, N64, 1999) La madre de todos los crossover unió los universos de Nintendo. El resultado fue una locura divertidísima.

4



Konami Krazy Racers

(Komani, GBA, 2001) Un "Konami Kart" en el que el mismísimo Drácula de Castlevania podía competir contra Goemon o el Moai de Gradius.

5



Crash Bandicoot & Spyro Fusion

(Vicarious Visions, GBA, 2004) Dos personajes que habían sido "mascotas" de PSOne se unieron en sendos juegos de GBA.

6



Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos

(SEGA, Wii, 2007) El gran duelo entre Mario y Sonic se produjo al fin, pero con espíritu olímpico. Un juego que consiguió medalla de oro.

7

SEGA Superstars Tennis

(Sumo Digital, Wii, 2008) Ver a Sonic y Eggman jugando un partido de tenis contra Ulala, Aiai y otros héroes de SEGA es todo un puntazo.

8



Tatsunoko Vs Capcom: Ultimate All-Stars

(Capcom, Wii, 2010) Los personajes de la empresa de animación japonesa Tatsunoko se enfrentan a clasicazos como Mega Man o Ryu.

9



Boom Street

(Square-Enix, Wii, 2011) Un juego de tablero en el que Mario y Cía. hacen negocios inmobiliarios con los personajes de Dragon Quest.

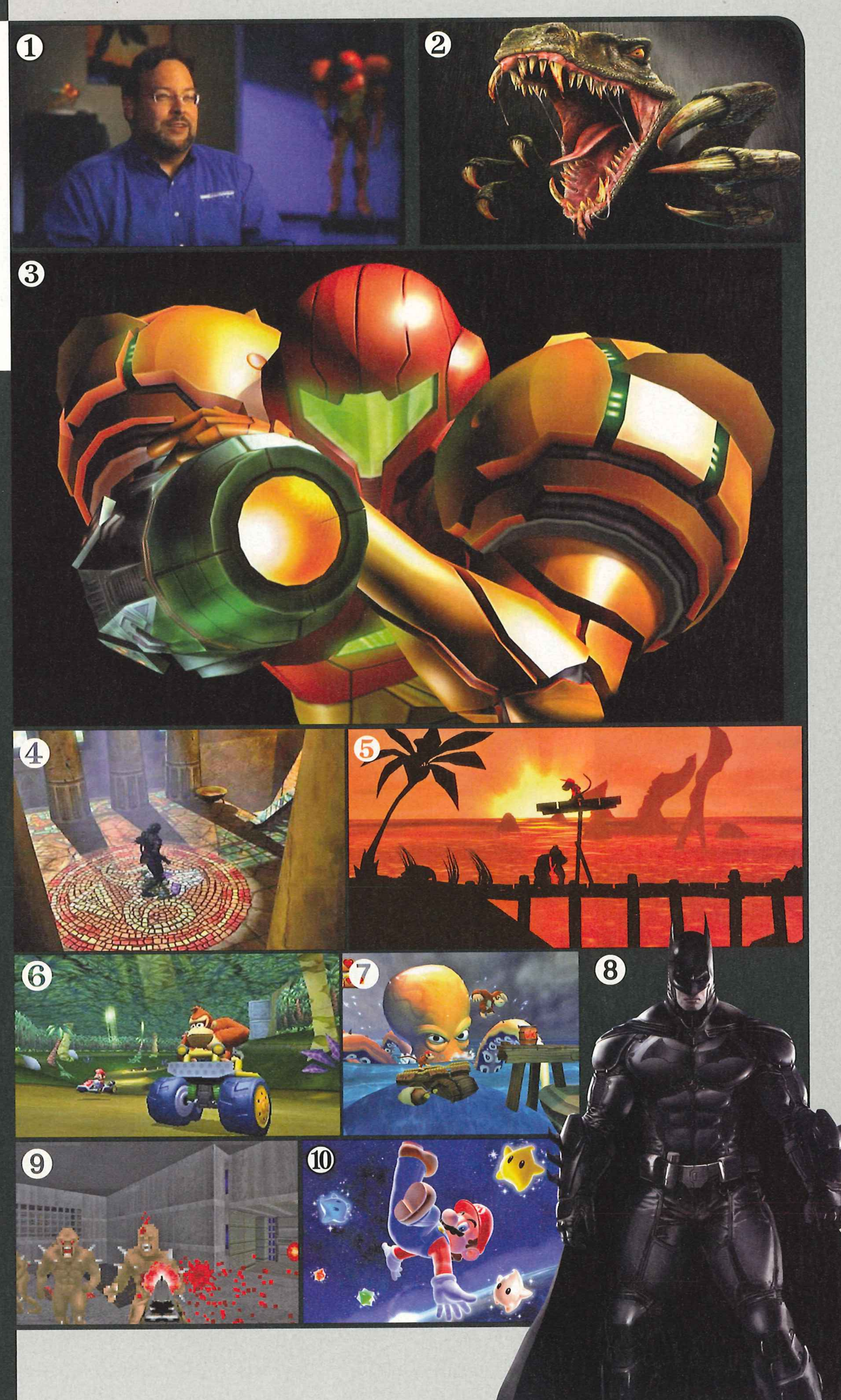
10



Pokémon Conquest

(Koei, NDS, 2012) Las criaturas de bolsillo y la saga Nobunaga's Ambition se cruzan en un juego de estrategia que no llegó a Europa.

10 curiosidades sobre Retro Studios



1 **Retro Studios fue fundada** en 1998 por Jeff Spangenberg, y adquirida por Nintendo en 2001. Su sede está en Austin, Texas.

2 **Iguana Entertainment** es el estudio del que provienen Spangenberg y parte del personal de Retro. Os sonará por los dinosaurios su saga más famosa: Turok.

3 **La experiencia con Turok** les hizo "ganarse" una entrega de Metroid con vista subjetiva: Metroid Prime, aclamado como uno de los mejores de su generación.

4 **Antes de Metroid,** trabajaron en tres títulos para GameCube que finalmente se cancelarían: Raven Blade, un RPG que se anunció en el E3 de 2001; Thunder Rally, un juego de combate al volante de vehículos; y el shooter Action Adventure.

5 **Expertos en revitalizar sagas retro:** han desarrollado la trilogía Metroid Prime para GameCube y Wii, y el "kongonudo" DKC Returns de 3DS.

6 **En portátiles, colaboraron en Metroid Prime Hunters** de DS y diseñaron varios circuitos, como el de Donkey Kong, en Mario Kart 7.

7 **El nombre en clave** de DKC Returns era "F8", leído como "fate", destino en inglés. Al ser fans de la saga DKC original, consideraban cosa del destino hacerla.

8 **La semilla de Retro** se extiende fuera de la compañía. El equipo de Armature Studios está formado por varios exmiembros de retro. Y su primer juego es brutal: Batman Arkham Origin Blackgate.

9 **La plantilla ha sufrido** bastantes cambios. Primero salió Jeff Spangenberg, y en los últimos tiempos varios miembros de los equipos de Metroid y Donkey Kong también se han ido. Lo han renovado con personal de Naughty Dog, Id Software o Vigil Games.

10 **Nintendo adquirió Retro** con la idea de que lanzaran juegos más "adultos". Pero una de sus primeras aspiraciones era crear un juego de fútbol americano... ¡y usar la licencia de Super Mario!

Fire Emblem en números

Repasamos las cifras de la saga de moda que explota con Awakening.



1990
Fue el año de lanzamiento del primer Fire Emblem

93
Puntuación en la Revista Oficial

92.20%
Puntuación media de Awakening en www.GameRankings.com

776
Thracia 776, el título de la última entrega que apareció en SNES, fue lanzado en 1999 en el sistema de descarga japonés Nintendo Power

42
Clases seleccionables en Awakening (sin contar descargables)

3
Mayor número de entregas en una misma consola (SNES y GBA)

43
Personajes jugables en Awakening (sin contar descargables)

2004
Año en que un Fire Emblem apareció por primera vez en Europa

180.000
Unidades vendidas por Awakening en su primer mes en Estados Unidos

13
Número de entregas de Fire Emblem (contando remakes de DS)

2.000
Años que han transcurrido entre la época de Marth y la de Awakening

6 juegos de la saga han llegado a occidente

26
Capítulos principales tiene esta entrega

3.000
Edad aproximada en años de la Manakete Tiki

17
Desvíos opcionales en Awakening (sin los de los 9 DLC disponibles)

Dividir a los Pikmin en grupos según su habilidades será más importante que nunca; esta v se juntarán cinco tipos distintos.



- ESTRATEGIA
- NINTENDO
- 26 DE JULIO

Pikmin 3

Olimar cede el silbato a otra generación de capitanes y nuevos Pikmin.



"KopPad"
El gamepad se convertirá en un sofisticado mapa-radar donde ver todo lo que hacen nuestros Pikmin, asignarles destinos "a dedo" o directamente desde el mando en modo Off-TV.

Nueve años se han pasado bajo tierra, pero por fin van a volver a ver la luz del sol, y con las vacaciones que se han pegado ya pueden obedecer a sus nuevos capitanes Alph, Brittany y Charlie. Un momento... ¿y Olimar? Pues suponemos que jubilado en su Hocotate natal, porque el nuevo planeta del juego se llamará Koppai, en honor a Nintendo Koppai, el nombre original de la Gran N cuando fabricaba naipes hace más de un siglo.

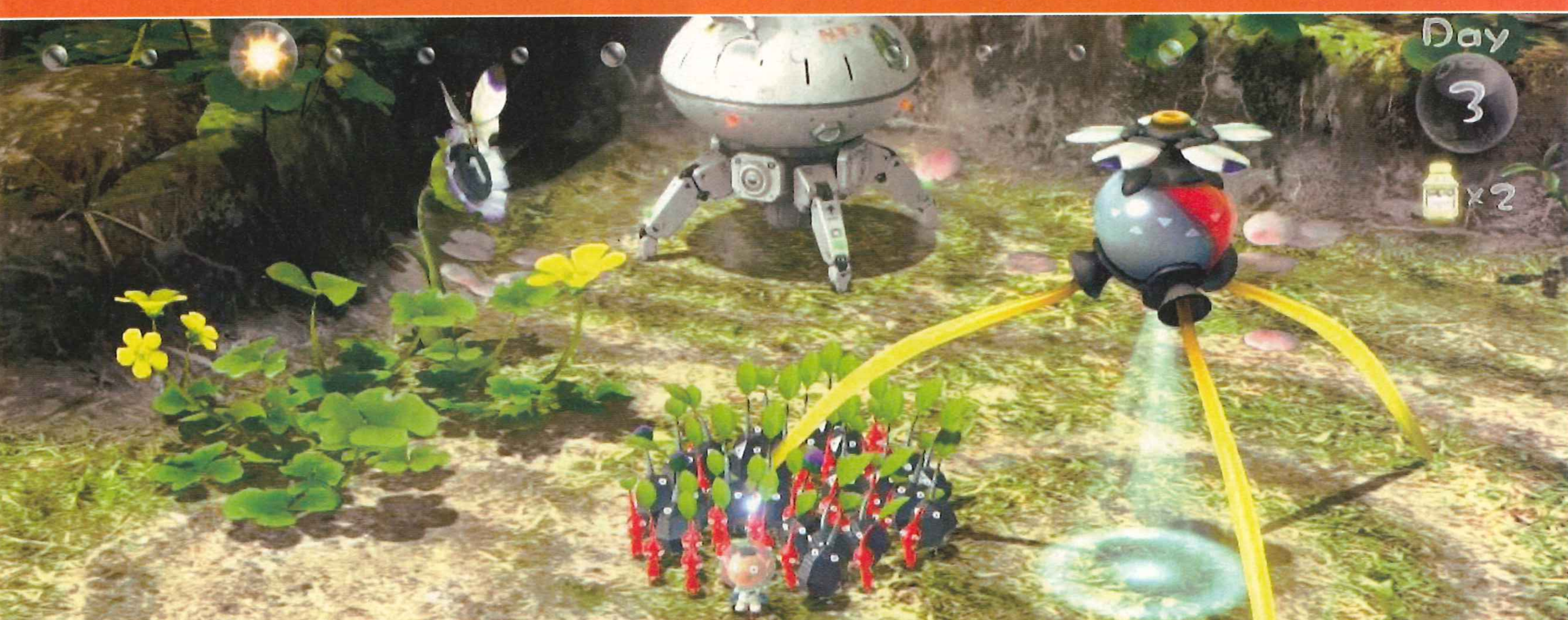
Esta vez no aterrizaremos en la Tierra para recolectar piezas con las que reparar nuestra maltrecha nave, sino comida para paliar la escasez de alimentos de Koppai. La gran novedad es que, una vez extraídas las semillas de las frutas, podremos convertirlas en zumo y envasarlo en botes como alimento para Alph y compañía, ya que sin él no podrán continuar. Habrá frutas de todas las clases y colores, como los Pikmin, a cuyas filas se sumarán dos tipos nuevos: los Pikmin roca, capaces de romper muros de cristal, y los Pikmin rosas voladores, que sortearán cualquier montículo a la hora de transportar la comida.

Rectificar es de Pikmin

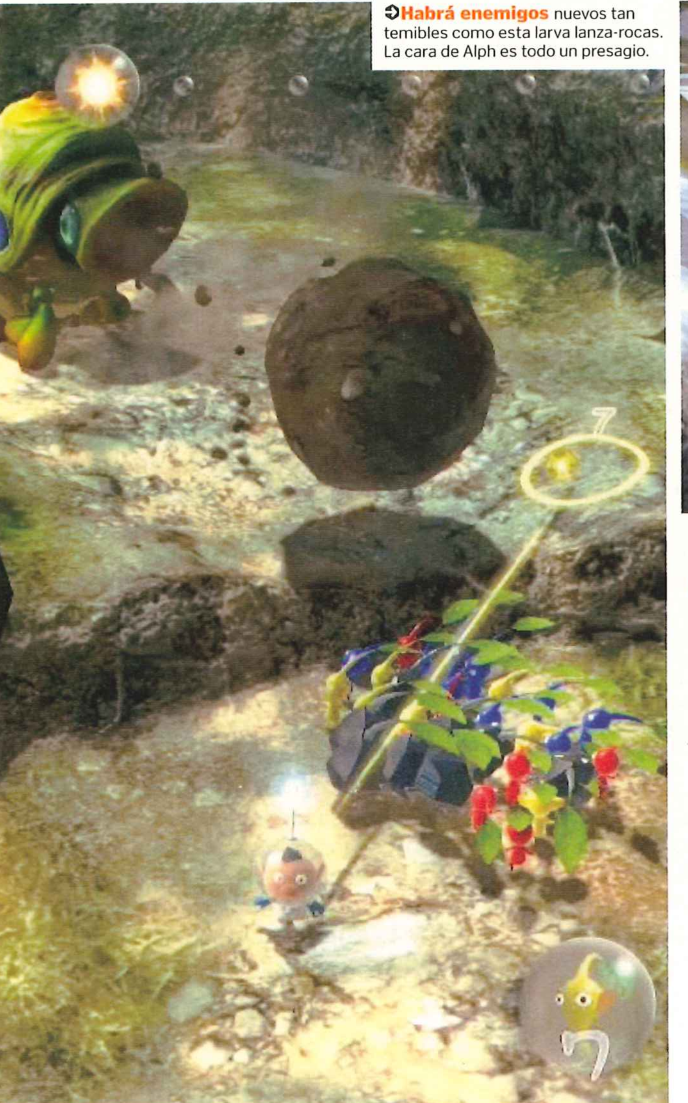
En la primera entrega, la presión del tiempo se notaba tanto que a veces no había más remedio que repetir días hasta dar con la estrategia ideal, pero esta vez podremos rejugar zonas e incluso días anteriores para evitar masacres o recolectar suficientes frutas; un "Control+Z" muy útil que nos sacará de muchos apuros junto al gamepad, rebautizado como KopPad, donde podremos seguir la ubicación de las criaturas, desplazar el mapa con el dedo, tocar un lugar para que acudan ellos solitos o ver un replay de todo lo que hemos hecho a lo largo del día. Pero habrá muchas más opciones de control, desde jugar directamente en el gamepad, usarlo sólo como mapa y jugar con mando y nunchako o recurrir al mando Clásico Pro para sentirnos como en GameCube. Y todavía no hemos probado los modos Desafío y Multijugador, que prometen poner la guinda a una de las experiencias más esperadas del año. Olimar, estés donde estés, esta expedición va por ti...

Primera impresión

- **Inmenso en tamaño y opciones.**
- **Con lo que molaría un online...**



PIKMIN 3 COMPENSARÁ TAN LARGA ESPERA CON SU ENTREGA MÁS GIGANTESCA EN TAMAÑO, OPCIONES Y POSIBILIDADES TÁCTICAS.



Habrá enemigos nuevos tan temibles como esta larva lanza-rocas. La cara de Alph es todo un presagio.





NUNCA ME HE CANSADO de recomendar esta saga a todo buen jugón. Su brillante filosofía, su adictiva mecánica, su belleza gráfica... Todas las virtudes que lo que lo convirtieron en la última gran "IP nueva" de Nintendo viene triplicado en esta entrega junto a un perfecto equilibrio de opciones que lo hacen accesible y profundísimo al mismo tiempo. Un homenaje en HD a la naturaleza donde sólo faltará Olimar, si es que de verdad se ha ido...



Vamos a encontrar más obstáculos que nunca, como esos champiñones tan nintenderos.

Los 82 nue niveles serán más difíciles y tendremos qu acabarlos en menos tiempo Luigi se atreve con un desafío mayor que el c su hermano.



- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 20 JUNIO/26 JULIO

New Super Luigi U

Luigi reclama su lugar como estrella... y se independiza de Mario.



Gamepad

De nuevo la pantalla táctil nos servirá para que un quinto jugador cree plataformas y ayude (o fastidie) a otros jugadores. O para jugar en modo Off-TV.

Sí, 2013 es el año de Luigi, y tras Luigi's Mansion 2 para 3DS va a protagonizar su propia aventura de plataformas: **un DLC para New Super Mario Bros. U** que llegará a la eShop el 20 de junio. Y un mes después, el 26 de julio, saldrá también **en formato físico**, y podrás jugarlo de forma independiente al juego de Mario. Pero el atrevimiento puede salirle caro al fontanero del mono verde: le esperan 82 niveles más difíciles... y encima tiene menos tiempo para superarlos.

Corre, Luigi, corre...

Para llegar al banderín de meta de cada nivel habrá **solo 100 segundos**, así que tendrás que darte mucha prisa. Luigi correrá a la misma velocidad que Mario... ¡pero **saltará más**! Efectivamente, su salto simple llega más alto pero, además, es capaz de mantenerse unos segundos en el aire agitando las piernas. Esto asegura saltos más largos, algo que se notará todavía más si encadenas varios saltos seguidos. Claro que no todos son ventajas: Luigi tendrá bastante **más inercia al frenar**, lo que unido a que habrá que correr más para llegar a la meta, puede hacernos caer al vacío...

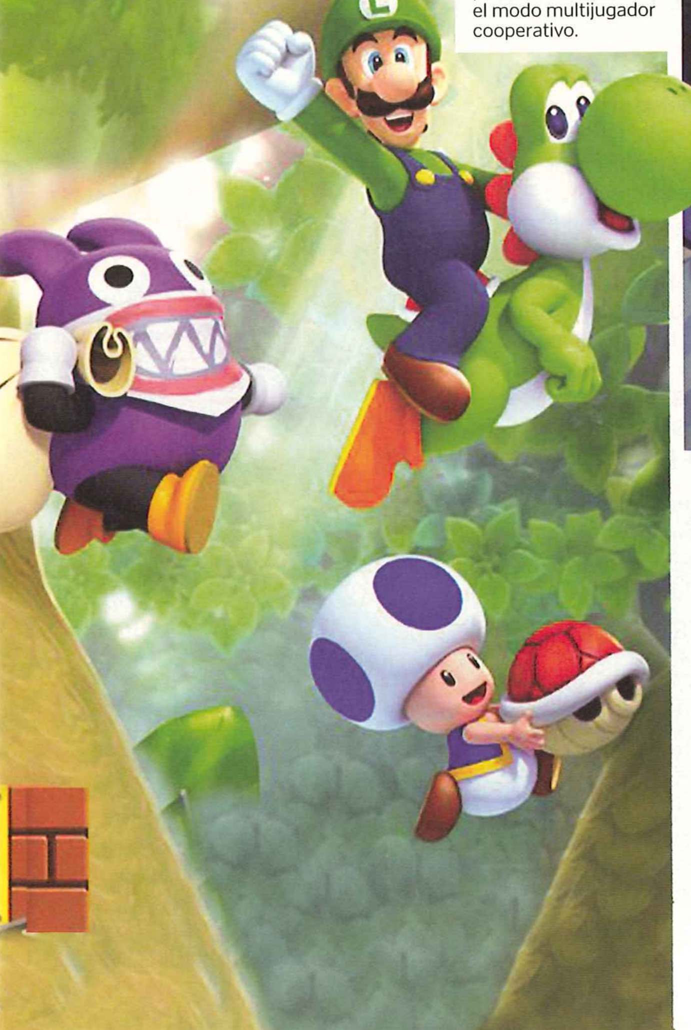
Esto enlaza con la mayor dificultad que tendrán los niveles, que cambiarán su estructura completamente con respecto a New Super Mario Bros. U. **Más enemigos, más peligros** y situaciones plataformeras más extremas nos esperarán en cada fase. Pero claro, también se mantienen muchas cosas típicas de los juegos de Mario. La primera, las **tres monedas estrella** en cada nivel, que siempre aseguran rejugabilidad y profundidad. La segunda, la aparición de Yoshi, que volverá a ser nuestra fiel montura. Y la tercera, por supuesto, **el modo multijugador**: las partidas para 5 jugadores simultáneos, uno creando plataformas con el gamepad y otros 4 jugando en la tele, volverán a ser divertidísimas. En este caso, el elenco de personajes estará formado por Luigi, el Toad Azul, el Toad Amarillo y, atención... **Caco Gazapo**. Sí, el ladrón al que perseguíamos en New Super Mario Bros. U ahora será jugable, y diferente a los demás: aunque no podrá usar power-ups, será invulnerable a los ataques enemigos. Perfecto para un jugador menos experto. Así que estaremos ante un plataformas con lo mejor de los Mario y un sabor propio. Os lo advertimos: los fans de Mario lo vais a amar.

Primera impresión

- **Más dificultad, mayor reto.**
- **Sin Desafíos y ni Boost Rush.**

ESTE JUEGO ES LA EVOLUCIÓN NATURAL DE MARIO BROS. U, MÁS DIFÍCIL, MÁS RETADOR Y CON SORPRESAS JUGABLES





➲**Caco Gazapo** será el nuevo personaje que podremos controlar en el modo multijugador cooperativo.

➲**El traje de pingüino** repite, igual que ítems como el traje de ardilla, o Yoshi como montura.

MÁS QUE UN DLC, New Super Luigi U es un juego nuevo en sí mismo, y no sólo porque vaya a salir en formato físico con esa caja verde irresistible, sino porque sus 80 niveles remodelados doblan la duración del juego original. Bueno, casi, porque los cien segundos por nivel nos van a obligar a ir más a saco (como el de Caco Gazapo), aunque eso lo hará también más frenético. Si todos los DLC fueran como éste, tendríamos que sacar dos revistas al mes.



Coleccionar figuras de los héroes más guays del universo Disney: este será el gran aliciente. Salen 30 figuras desde el principio, pero habrá muchas más.



- AVENTURA
- DISNEY
- AGOSTO

Disney Infinity

Los personajes de Disney se volverán unos auténticos "figuras".



Portal

Hemos reemplazado la imagen del gamepad por esta otra del portal para que os quede claro cómo se transferirán las figuras a la pantalla. Como veis, incluye tres posiciones.

La nueva aventura Disney en nuestras consolas no estará protagonizada por los personajes de Monstruos S.A., no será un nuevo Piratas del Caribe ni un beat'em up basado en Los Increíbles. No señor, será mucho más que eso. Os suena Skylanders, ¿verdad? Pues Disney Infinity también **pondrá en juego figuras reales**, que se trasladarán a la pantalla mediante un portal conectado a la consola. Hay anunciadas más de **30 distintas** y aunque ya estamos deseando hacernos con todas, como si fueran Pokémon, lo mejor será cuando nos pongamos a jugar.

Aventura y editor

El **pack inicial** incluirá las figuras de Sully, Jack Sparrow y Mr. Increíble, junto con los tres escenarios ambientados en sus respectivas películas: Monstruos University, Piratas del Caribe y Los Increíbles. También llegará con un power-up, que mejorará las habilidades de nuestros héroes. En el **modo Play Set** tendremos que colocar la figura y el escenario de un mismo universo sobre el portal, lo que nos embarcará en una aventura de acción con Los Increíbles o en un arcade de velocidad si usamos el pack de Cars, por ejemplo. La verdadera estrella, sin embargo, será el **modo Toy Box**, en el que podremos crear nuestros propios niveles usando las piezas que hayamos desbloqueado en el modo Play Set. Incluso podremos cambiar las reglas para crear juegos de plataformas en 2D, de carreras, de fútbol...

Primera impresión

- **Posibilidades casi infinitas.**
- **A ver qué tal los gráficos.**





Mario y Luigi volverán a compartir protagonismo mezclando rol y plataformas.

Aún no se ha desvelado el porqué de esta constelación con cara de Luigi, pero ya sabemos que será uno de los comandos a elegir en los combates.



Los escenarios serán en 3D en el "mundo real". En el onírico serán 2D, como en los clásicos plataformas.





NINTENDO 3DS

- RPG
- NINTENDO
- 12 JULIO

Mario & Luigi: Dream Team Bros

Si el nuevo Mario y Luigi rolero es un sueño, que nadie me despierte.



Control táctil

El **stylus** se convertirá en nuestro **Pincel Mágico** para dibujar y borrar elementos, o invocar aliados u objetos

Este 2013 puede convertirse en el mejor año en cantidad y calidad de juegos protagonizados por Luigi. Aunque eso nos encanta: ¿qué puede haber mejor que un juego protagonizado por los dos hermanos? Y si encima es una nueva entrega de su vertiente rolera... En esta ocasión, tendremos que rescatar a la princesa Peach, que estará atrapada en el **Mundo de los Sueños**. Y ¿cómo conseguiremos entrar en este universo onírico?

El noble arte de la siesta

Cada vez que queramos visitar el Mundo de los Sueños tendremos que dejar que **Luigi** se eche una cabezadita. Una vez que tengamos a nuestro hermano adormilado, Mario podrá entrar en sus sueños. Mientras Luigi sigue roncando en la pantalla táctil podremos **darle la tabarra con el stylus**, tirándole del bigote o haciéndole cosquillas en la nariz, por ejemplo. ¿Y lo haremos sólo para molestar? No, porque eso abrirá nuevos caminos a Mario en el universo onírico. Su mostacho nos servirá de catapulta para alcanzar zonas inaccesibles y las cosquillas le provocarán un estornudo que hará girar algunas plataformas. Tampoco faltarán los clásicos **combates por turnos**, con un montón de nuevas opciones y ataques. La cooperación entre hermanos, los desafiantes puzles y los divertidos diálogos con los habitantes, terminarán de poner la guinda.

Primera impresión

- **Original y profundo.**
- **¿Demasiado lioso?**



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros**. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Casarse a lo Fire Emblem

Hola RON. Compro vuestra revista todos los meses y soy una gran fan de los videojuegos desde que me regalaron la Game Boy Color. ¿En Fire Emblem Awakening te puedes casar tú con algún personaje, o sólo entre ellos?

● **Emma Rodríguez Rey**

Si te refieres al personaje personalizable, ¡la respuesta es sí! Puedes casar a tu Avatar con cualquier chica compatible con la que llegue al nivel S de apoyo, y así podrás desbloquear a su hijo Linfan. Precisamente en este número tienes un par de páginas en las que detallamos la información de los hijos de Fire Emblem.

3DS XL, edición Animal Crossing

Hi R.O.N! Me llamo Andrea, tengo casi 16 años y os escribo desde Lérida. Soy una gran fan de Animal Crossing y espero con desesperación que llegue el 14 de Junio ya. Ha llegado a mis oídos que saldrá, además del juego, una edición especial de Nintendo 3DS XL que tiene Animal Crossing: New Leaf integrado. ¿Esto quiere decir que no será necesario comprar el juego si se adquiere dicha edición especial?

● **Andrea Cortés**

Tú lo has dicho: el juego viene en la memoria de la consola, así que con esa edición tienes ya consola y juego. Puedes encontrar el pack por 219,95€ o algo menos, dependiendo del punto de venta.

Va a ser la tercera Nintendo que voy a tener, pero la primera 3DS. Leí en un blog que Nintendo 3DS XL no tiene el cargador incluido en el pack. ¿Eso es verdad?

Es cierto, pero es compatible con los cargadores de DSi y la primera 3DS, así que si tienes alguno de ellos te valdrá. Y si no es así, los cargadores se venden por precios que rondan los 5€.

Zombis y espías

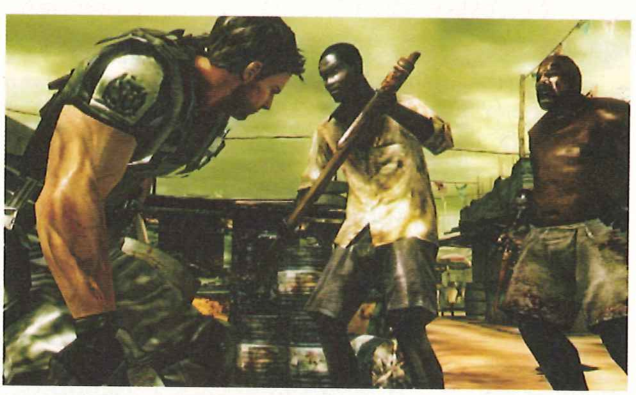
Buena R.O.N. Me llamo Hadi y me encanta esta revista. Quiero comprarme un Resident Evil para 3DS, ¿pero cual: The Mercenaries o Revelations?

● **Hadi Anani**

Sin ánimo de desmerecer a The Mercenaries, la cosa está clara: Revelations es muy superior.

¿Aún puedo comprarme el Metal Gear Solid Snake Eater 3D? ¿Dónde? Gracias.

Puedes encontrarlo en muchas tiendas, ¡y lleva unos meses de oferta! Se está vendiendo por sólo 9,95€, así que recomendamos a los interesados que os hagáis con él antes de que se agote.



➲**Resident Evil Mercenaries** fue el primer RE que llegó a 3DS. Poco después Capcom lanzó Revelations. ¿Con cuál de los dos te quedas?

Se acerca Inazuma Eleven 3

Buenas R.O.N, soy Javier, tengo 14 años soy muy fan vuestro. Completé la oferta de Nintendo "¡Tantos Juegos!" y elegí Animal Crossing New Leaf, pero sólo dispongo de 5565 bloques libres, ¿será suficiente para el juego? Y en caso de que no, si me compro otra SD de mayor capacidad, ¿hay alguna forma de que no pierda los datos?

● **Javier**

New Leaf ocupa 6336 bloques, pero tranquilo: no hay ningún problema en pasar todos tus datos de una tarjeta SD a otra, sólo tienes que conectarlas a un ordenador y copiar todos los archivos.



➲**La 3DS XL edición especial Animal Crossing** va a ser uno de los superventas del año.

LOS MEJORES CONSEJOS DE ESTE MES...

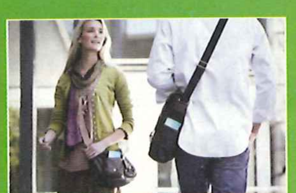


pág 78 **Profesor Oak al habla...**
Respondiendo a las dudas que aun os asaltan en el universo de Pokémon.



pág 80 **Saca todo el partido a Streetpass**
Claves, trucos y consejos para sacarle partido a la comunicación 3DS.





Los datos y juegos de esa SD sólo serán compatibles con tu 3DS, eso sí.

¿Cuándo saldrá Inazuma Eleven 3? Oí rumores de julio pero quiero confirmarlos.

Nintendo anunció que saldría este verano para 3DS, pero aún no ha revelado la fecha exacta. Esperamos conocerla muy pronto, y durante los próximos meses hablaremos mucho más sobre este juego que con tantas ganas estáis esperando muchos de vosotros. De hecho, tenemos alguna sorpresa preparada para más adelante...

¿Cuándo sale Flipnote Studio 3D?

Esta aplicación gratuita llegará el 1 de agosto a 3DS. Con ella podréis dar rienda suelta a vuestra imaginación, crear animaciones en 3D con hasta tres capas de profundidad y compartirlas con vuestros amigos. Además, habrá un servicio de pago llamado "Flipnote Gallery: Mundo" mediante el cual será posible compartir las galerías con usuarios de todo el mundo, no sólo los de vuestra lista de amigos, y ver cuáles son las más populares. Los 30 primeros días incluirán este servicio adicional de forma gratuita, pero después habrá que pagar una cuota no detallada aún en Europa, pero que se espera que tenga un precio aproximado de 1€ al mes.



Inazuma Eleven 3 es uno de los juegos más esperados del año para 3DS. ¡Qué ganas de jugarlo tenemos!



Zelda Wind Waker HD es de momento el único título de Zelda confirmado oficialmente para Wii U. Lo tendremos en octubre y será un auténtico espectáculo con 1080p.

Hyrule Historia

Hola R.O.N., me llamo Estela y es la primera vez que os escribo. Me gustaría preguntaros si sabéis cuándo saldrá el libro que cuenta la historia de The Legend of Zelda y cuánto costará.

Estela De Paz

Buenas noticias: recientemente se ha anunciado que Hyrule Historia llegará a España el 31 de octubre, totalmente localizado a nuestro idioma. Este libro es un auténtico tesoro para los fans de Zelda, ya que contiene información de todo tipo como la cronología oficial de la saga, bocetos y artworks comentados por los desarrolladores, y una introducción escrita por el mismísimo Shigeru Miyamoto. Lo publicará Norma Editorial y tendrá 244 paginazas en color, además de un manga de 32 páginas de regalo que adapta el argumento de Skyward Sword.

¿Hay alguna noticia nueva del nuevo Zelda del que todavía no han desvelado nada? Muchas gracias.

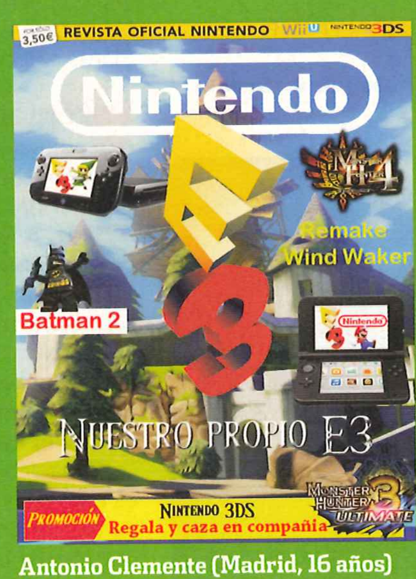
Habrá que esperar más para tener información de este proyecto para Wii U, pero este año vamos bien servidos con Wind Waker HD para Wii U, A Link Between Worlds para 3DS y la imprescindible lectura del mencionado Hyrule Historia.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva Sonic & All Stars Racing de 3DS!



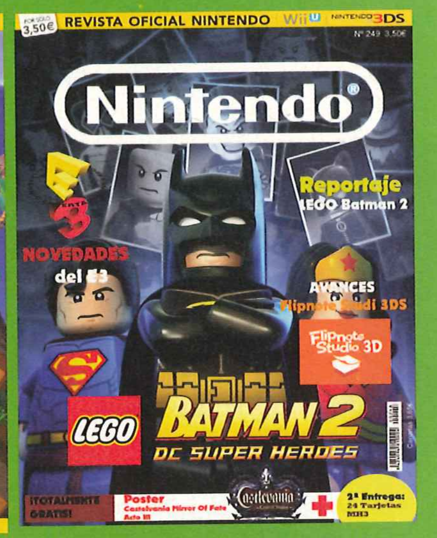


Antonio Clemente (Madrid, 16 años)





Eduardo González



Marcos Rueda (Avila, 14 años)

Oak al rescate



Entre valorar equipos de entrenadores y elaborar fórmulas para calcular daños se me ha pasado el mes. Por fin saqué tiempo para echar un ojo a los nuevos X e Y.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Los tres iniciales

Juanma Molina

Querría saber si en Pokémon Blanco 2 se pueden conseguir los tres Pokémon iniciales, es decir, a Tepig, Snivy y a Oshawott.

Para tener los tres en un mismo juego es preciso que algún amigo te los pase, es decir, sólo puedes conseguirlos mediante un intercambio.

El mejor tipo Hielo

José Luis García Bernad

¿Cuál es el mejor Pokémon de tipo hielo que puedo capturar en Pokémon Negro 2?

Vanillish es una buena opción, podrás encontrarlo en el Boquete Gigante y en invierno en la Torre Duodraco.

Genesect

Rodolfo Muñoz

¿Cómo puedo conseguir a Genesect en la Pokédex 3D Pro?

Debes superar un Reto Pokémon creado con la clave PHSKUTDF. Una vez que lo superes, lo desbloquearás.

Recordador de movimientos

Carlos Mediavilla

En la Pokédex 3D Pro, aparece que Blaziken puede aprender Ataque Rápido al Nv.32, pero Combusken no evoluciona a Blaziken hasta el Nv.36. Lo mismo con Mamoswine y Poder Pasado. ¿Cómo pueden aprenderlo?

Algunos movimientos no se pueden aprender subiendo de nivel: debes ir al Recordador de movimientos. Lleva a tu Mamoswine para que aprenda Poder Pasado a cambio de Escama corazón.

Dratini y Typhlosion

David Silgado

¿Cómo puedo conseguir un Dratini en Pokémon Soul Silver sin jugar en el casino?

Puedes pescarlo (con Supercaña y Caña buena) en la Ruta 45, en la Guarida Dragón o en la zona de los lagos en la Zona Safari. Además, tras derrotar a Débora puedes dirigirte al santuario de la Guarida Dragón, donde uno de los sabios te entregará uno al nivel 15 (recuerda dejar un hueco en tu equipo).



¿Cuáles son los mejores ataques para mi Typhlosion?

Te recomiendo Estallido, Onda Certera, Llamarada y Poder Oculto (de tipo Planta o Roca).

Pokémon variocolor

Hugo Sánchez

¿Podría evaluar a mi Meloetta? Está al nivel 100, con Cantoarcaico, Roca Afilada, A Bocajarro y Psíquico. Su habilidad es Dicha y con el objeto Vidasfera.

Meloetta está perfecto tal y cómo lo tienes. Ni lo toques.

¿Hay alguna diferencia de potencia entre un Pokémon variocolor y uno que no lo sea?

La única diferencia entre unos y otros es eso, su diferencia de color, por lo demás, un Pokémon variocolor es igual que otro de las mismas características y naturaleza.

Peluches de Jirachi y Manaphy



Utilizando la contraseña **SJEOPWM** en el apartado de Promociones de Pokémon Global Link antes del 11 de julio, desbloquearás estos monísimos peluches de Jirachi y Manaphy con los que decorar tu habitación del Pokémon Dream World.



Rayquaza

Carles MV

Me contaron que en Pokémon Negro podías conseguir a Rayquaza en el Monte Tuerca, en una sala que estaba con un cono que lo bloqueaba. ¿Cómo puedo quitar el cono?
La única manera de tener un Rayquaza en tu edición de Pokémon Negro es transfiriéndolo desde Diamante, Perla, Platino, Oro Heartgold o Plata Soulsilver.
¿Podría decirme también a qué nivel evoluciona Pupitar?
Evoluciona a Tyranitar al nivel 55.

Legendarios

Bernat Armengol

Me gustaría tener un equipo sólo con Legendarios, ¿qué me recomiendas? Tengo a Meloetta, Kyurem y Kyurem negro, Ho-Oh, Heatran, Cresselia y Dialga, a los tres Regis y a los tres genios, a Uxie, Azelf y Mesprit, un Latios y un Reshiram.
Prueba con estos: Ho-Oh, Landorus, Dialga, Kyurem negro, Meloetta (Forma Lírica) y Cresselia.
Al norte de la Ruta 20 hay una cueva con tres piedras delante. ¿Se puede acceder a ella de alguna forma? ¿Qué hay dentro?
Supongo que te refieres a Cueva Psique, tras haberte pasado la Liga Pokémon, puedes visitar este lugar donde la Profesora Encina observará a Uxie, Mesprit y Azelf dispersándose por Teselia y nos pedirá que los sigamos. Puedes encontrarlos junto al museo de Ciudad Esmalte, en el piso superior de la Torre de los Cielos y en la Ruta 23.

Truco misterioso

Objetos para Portales al Infinito



Ya está a la venta la nueva entrega de Pokémon Mundo Misterioso. Es posible que necesites ayuda para poder superar algunas de las nuevas mazmorras, por lo que aquí tienes unos cuantos códigos que puedes utilizar en el apartado "Carta secreta" del menú principal del juego. Conseguirás desbloquear algunos objetos que te serán de gran ayuda. Tras introducir el código recibirás el objeto correspondiente en tu baúl. Eso sí, úsalos adecuadamente porque sólo podrás aprovecharte de estos códigos una vez.

Objeto	Cantidad	Código
Semilla Revivir	3	9H6R9QSS
Multiescudoesfera	5	Q858FWH2
Lingotescopio	1	3K9RNQC3
Cinta Júbilo	1	3W29MF3N
Semilla Júbilo	1	FXT4NX7N*

Valorando equipos

Eduardo Pacheco

Me gustaría que analizara mi equipo: Reshiram NV 100: Llama Azul, Lanzallamas, Llama Fusión y Vuelo. Zekrom NV 100: Rayo Fusión, Cometa Draco, Enfado y At. Fulgor.Kyurem NV 98: Mundo Gelido, Enfado, Cometa Draco y Vuelo. Heatran NV 96: Llamarada, Lanzallamas, Lluvia Ígnea y Foco Resplandor. Latios NV 95: Surf, Cascada, Cometa Draco y Pulso Dragón. Kyurem (otro) NV 87: Mundo Gélido, Vuelo, Enfado y Cola Dragón.
A Reshiram es mejor que le cambies Vuelo y Lanzallamas por Pulso Dragón y Cometa Draco. Respecto a tus Kyurems, al del nivel 98 quítale Vuelo y enséñale Onda Certera y al del nivel 87 déjale con Rayo Hielo, Cometa Draco, Onda Certera y Bola Sombra. Zekrom está bien pero a Heatran deberías dejarle Llamarada y cambiar los demás ataques por Tierra Viva, Pulso Dragón y Explosión. Latios sería más eficaz si supiera Trueno, Rayo Hielo, Paz Mental y Recuperación.

Calcula el daño

Antonio Peco

¿Cuál es la fórmula para calcular el daño causado en Negro 2?
El daño producido en el rival en PS es igual al Nivel de tu Pokémon multiplicado por 2/5, y le sumas 2. Después todo ello se multiplica por los diferentes efectos de diferentes ataques, habilidades y objetos y por un número aleatorio que es el encargado de que tus ataques no siempre hagan el mismo daño.

Saca el máximo partido a StreetPass

Una de las posibilidades revolucionarias de 3DS es esta opción de comunicación automática entre consolas. Así funciona y así puedes aprovecharla al máximo.



Nintendo Sound y Correo Nintendo:

Estas dos funciones de 3DS también intercambian datos entre usuarios mediante StreetPass. **Correo Nintendo** permite compartir cartas con amigos que tengamos registrados (que también podemos mandar online, claro). Y con **Nintendo Sound** intercambiamos nuestras listas de música... ¡ideal para encontrar usuarios de gustos afines!

Qué es StreetPass

Conexión automática entre 3DS cercanas.

Si por algo merece la pena llevar siempre la 3DS encima eso es el sistema de comunicación entre consolas StreetPass. Cada vez que te cruces con alguien que lleve la suya, hasta 12 juegos que ambos hayáis jugado alguna vez se intercambiarán información. La luz lateral pasará de amarilla a azul, y ya sabrás que tienes novedades esperando. Abre la consola y echa un ojo a la pestaña de 'Notificaciones', allí encontrarás el listado de juegos beneficiados. El número de datos por título puede ser limitado, por lo que te conviene usar las mejoras recibidas y dejar espacio a las nuevas.



La plaza Mii

En la Plaza Mii, estas 5 aplicaciones hacen buen uso de StreetPass.



La plaza: Los Mii con los que te cruces formarán parte de tu plaza; podrás examinarlos, llevarlos al Editor Mii o acceder al enlace en la eShop del último programa que hayas usado.



Mapa de StreetPass: País a país, y región a región, se irán coloreando los lugares de procedencia de los Mii que encontremos. El reto es colorear el mundo entero.



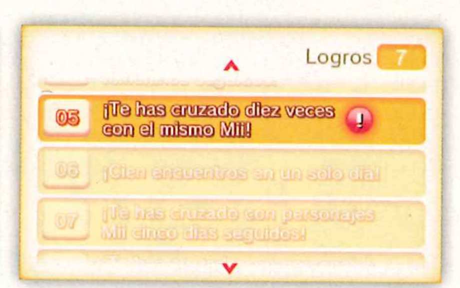
En busca del cromo: ¡No paran de salir paneles nuevos! Cuando los completas, se convierten en animaciones. Cada Mii tiene su colección y puedes coger los que tú no tengas.



Rescate Mii: Sencillo RPG en el que usas a los Mii que recibes en la plaza para atravesar salas. Cada personaje tiene sus poderes y nivel de fuerza. Puedes invertir 2 monedas en reclutar héroes errantes.



Rescate Mii II: Si superas la segunda vuelta de Rescate Mii, se desbloqueará esta versión, más completa y desafiante. Contratamos héroes con los que nos hayamos cruzado antes, puedes elegir diferentes caminos...



Logros: Desde recibir muchos Mii hasta completar paneles o cruzarte con alguien después de mucho tiempo, nuestros méritos especiales se van reflejando en una tabla de hasta 78 logros. ¡A ver si puedes con todos!

¡Lucha virtual!

Cuando se produce un enfrentamiento directo a través de datos StreetPass, es la IA quien controla al otro personaje, no el otro jugador vía online. Las características están sacadas de sus estadísticas y, en algunos títulos, incluso de su estilo de juego.

Los mejores StreetPass

El número de títulos con función StreetPass no deja de aumentar. En este recuadro destacamos los más interesantes.



Animal Crossing: New Leaf
Visitamos las casa de los otros usuarios, y podemos incluso comprar sus muebles. Exhibimos nuestras insignias y con las monedas de juego compramos galletas de la suerte.

Dead or Alive Dimensions
Lucha contra un personaje a través de las estadísticas del otro usuario. Consigues una nueva figura si ganas.



Fire Emblem: Awakening
Creamos un equipo de 10 unidades. Al encontrar otros equipos podemos retarles, comprar mejoras, examinarlos y hasta reclutar al líder.

Heroes of Ruin
¡Mercadillo virtual! Compra, venta e intercambia objetos.

Kid Icarus: Uprising
Intercambio de gemas. Vienen de armas y, fusionándolas, fabricamos armas nuevas.

Kingdom Hearts 3D
Configuras y distribuyes portales, que pueden ayudar a otros jugadores (envías 'Dream Eaters') o retarles (creas un desafío).

Lego City Undercover
Preparamos un paquete de regalo con postales, vehículos descubiertos y demás, y... ¡listo para ser enviado a quien nos encontremos!



Mario Kart 7
Cada Mii queda registrado con su información y estadísticas. Puedes jugar contra su fantasma, o incluso un Grand Prix en el que su personaje se basa en su estilo.

Mario Tennis Open
Los Mii encontrados nos ayudan en 'Disparo al anillo', y podemos jugar contra ellos un partido. Además, se quedan en el juego.

Monster Hunter 3 Ultimate
Los encuentros aparecen en la posada, y podemos pagarles para que completen misiones siempre que ellos las tengan ya resueltas.

New Art Academy
Compartes las obras.

New Super Mario Bros. 2
Intercambio de records del modo 'Fiebre del Oro', con el consiguiente reto de batirlos.

Nintendogs
Tu parque de juego se irá llenando con los Mii y las mascotas de quien te encuentres. Además, os intercambiáis obsequios para los animalitos.

Rayman Origins
Compartimos nuestro progreso, el número de objetos coleccionado, el tiempo jugado, los logros desbloqueados y nuestro avatar.

PES 2013
Partidos aleatorios contra los usuarios con los que nos hemos cruzado. Cuanto mejores estadísticas tengamos en el juego, más posibilidades tendrás de ganar.



Pokémon Mundo Misterioso
Pones 'Semillas Revivir' en el buzón, y les llegarán a los usuarios necesitados que te encuentres. Si ayudas a muchos, obtienes bonificación y, claro está, también puedes ser tú el rescatado.



El Profesor Layton y la Máscara...
Intercambio de puzles y estadísticas.

Resident Evil Revelations
Conseguimos ítems para el modo campaña, así como nuevas misiones para el modo cooperativo.

Ridge Racer 3D
Intercambias records, con piloto fantasma incluido. Si vences al fantasma recibido, ganas hasta 2500 puntos.

Rhythm Thief y el Misterio...
Enviamos y recibimos puntuaciones de retos rítmicos. Si superas el record, el personaje se convierte en nuestro fan.

Samurai Warriors: Chronicles
Combates virtuales. Eliges un equipo de 4 personajes cuyo valor sumado no pase de 20, los colocas en formación, y decides un arma para dársela al rival.



Sonic Generations
Intercambio de información de las partidas, y desbloqueo de nuevas misiones (hasta 100), que también se compran con 'monedas de juego'.

Super Mario 3D Land
Intercambio de 'Cajas Misteriosas' (con vidas, trajes, y hasta monedas estrella) y cajas de regalo, en las casas de los Toad.

Super Pokémon Rumble
Lanzas a un Pokémon al combate. Si vences al que recibes (versión gigante), te lo quedas. De 2 a 150 encuentros, desbloqueas legendarios.

Theatrhythm Final Fantasy
Intercambiamos 'notas oscuras' para desbloquear nuevas canciones en la 'Chaos Tower'.



Consejos para llenar tu plaza

La clave está en... ¡cruzarte con todos!

La conexión entre consolas no es instantánea, y hay que estar un mínimo de tiempo junto al otro usuario. Los transportes públicos son los mejores lugares para que se produzcan conexiones. En aeropuertos y lugares turísticos hay muchos usuarios y de regiones distintas.

Si vives en un pueblo, quizá te resulte más complicado hacer encuentros nuevos, pero puedes reunir monedas con los pasos o repetir con los mismos Mii repetidamente. Con cada encuentro extra, el Mii aumenta su nivel. Un compañero de trabajo o de clase será el mejor guerrero para tu 'Rescate Mii'. Ya sea con tus amigos, o a la caza de Mii de jugones como tú, 'StreetPass' te trae aún más contenido para tu 3DS. Así que, cuando acabes de jugar, nada de apagar la consola; cierra la tapa y sal a la calle, un mundo de diversión extra te está esperando.

Próximo número

Sale el **12** de julio

1983 1987 1989 1991 1992 2005 2007 2009

THE YEAR OF LUIGI 30th

¡SE LLEVA TODAS LAS MIRADAS!

Luigi es... ¡el nuevo Mario!

New Super Luigi U y Mario & Luigi Dream Team serán los protagonistas de nuestro siguiente número. ¿Hemos dicho protagonistas? Esto... en realidad queríamos decir que LUIGI será el protagonista del próximo número. Así que le veremos pasear bigote y peto por unas cuantas páginas de la revista.

...Y ADEMÁS, TODO ESTO



Pokémon X / Y
Todo sobre las nuevas ediciones

Rayman Legends
¿El plataformas del año?

Última entrega de las tarjetas MH3
¡Podrás tener a todos los monstruos!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Luis Galán, Samuel González, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Laura Gómez, Borja Abadie

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo

durante 6 meses



Por solo 17,50€ gastos de envío incluidos



Suscríbete en:



store.axelspringer.es

EXPLORACIÓN ✦ RPG ✦ ACCIÓN

LA AVENTURA CON LA QUE ESTABAS SOÑANDO





SI ERES FAN
DE MARIO
LLÉVATELO EN EL
BOLSILLO



















MARIO & LUIGI™ DREAM TEAM BROS.

RESÉRVALO YA

Y LLÉVATE ESTE EXCLUSIVO KIT DE VIAJE

A LA VENTA EL 12 DE JULIO

DISPONIBLE EN: AMAZON · BLADE CENTER · CANAL OCIO · EL CORTE INGLÉS · FNAC · GAME · GAMESHOP GAMESTOP · MEDIAMARKT · TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM · TOYS'R'US · XTRALIFE.ES · ZONAVIDEOJUEGO.COM

Unidades totales disponibles: 4.745. Consulta antes disponibilidad en tu establecimiento.

Y ADEMÁS:
MARIO PARTY,
MARIO GOLF WORLD TOUR,
MARIO & DONKEY KONG,
MARIO TENNIS OPEN
Y MUCHOS MÁS

3 www.pegi.info

Nintendo

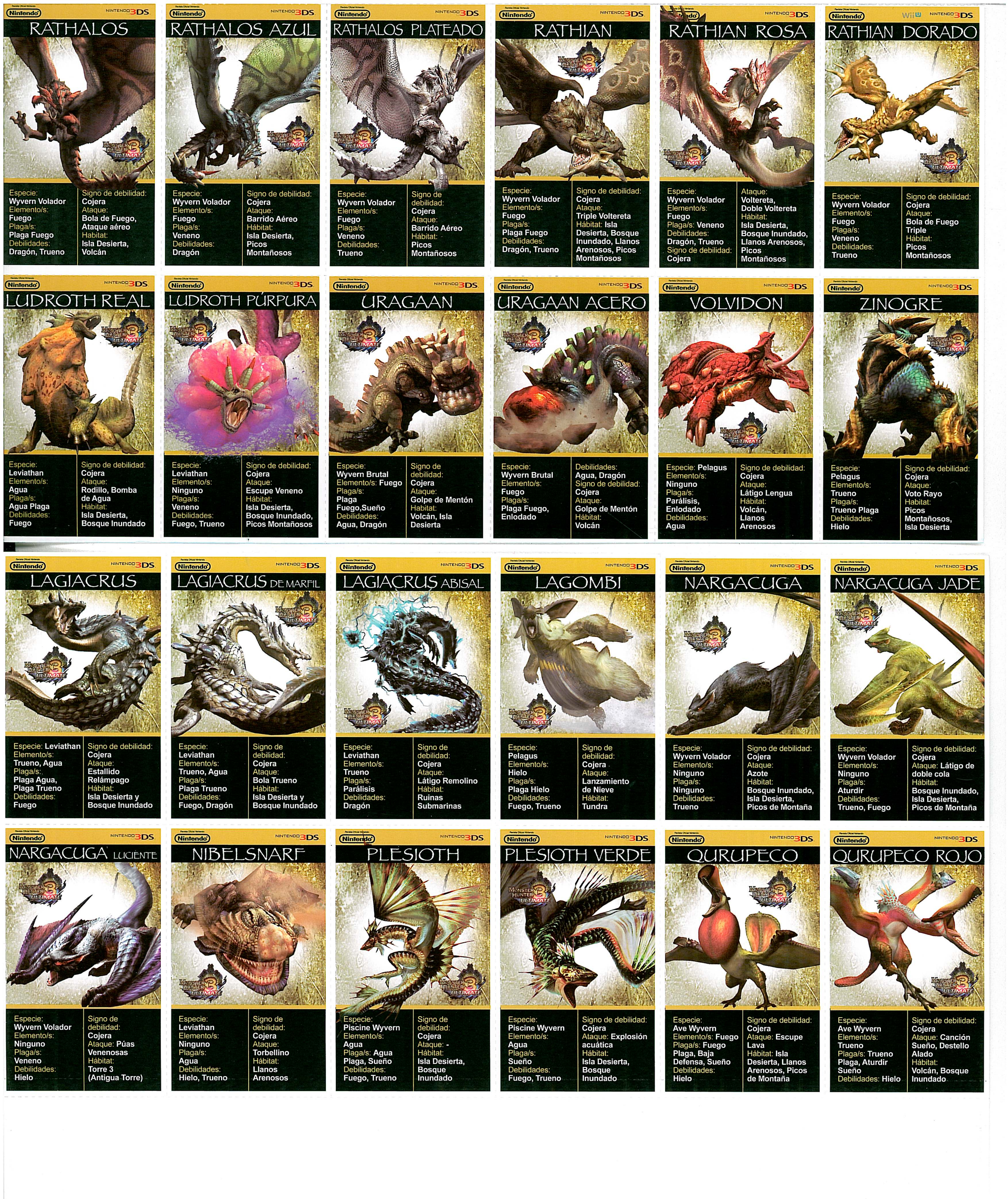

RATHALOS
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Plaga Fuego
Debilidades: Dragón, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Bola de Fuego, Ataque aéreo
Hábitat: Isla Desierta, Volcán
RATHALOS AZUL
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Dragón
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Barrido Aéreo
Hábitat: Isla Desierta, Picos Montañosos
RATHALOS PLATEADO
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Barrido Aéreo
Hábitat: Picos Montañosos
RATHIAN
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Plaga Fuego
Debilidades: Dragón, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Triple Voltereta
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Llanos Arenosos, Picos Montañosos
RATHIAN ROSA
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Dragón, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Voltereta, Doble Voltereta
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Llanos Arenosos, Picos Montañosos
RATHIAN DORADO
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Bola de Fuego Triple
Hábitat: Picos Montañosos
LUDROTH REAL
Especie: Leviathan
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Agua Plaga
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Rodillo, Bomba de Agua
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado
LUDROTH PÚRPURA
Especie: Leviathan
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Escupe Veneno
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado, Picos Montañosos
URAGAAN
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Plaga Fuego,Sueño
Debilidades: Agua, Dragón
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Golpe de Mentón
Hábitat: Volcán, Isla Desierta
URAGAAN ACERO
Especie: Wyvern Brutal
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Plaga Fuego, Enlodado
Debilidades: Agua, Dragón
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Golpe de Mentón
Hábitat: Volcán
VOLVIDON
Especie: Pelagus
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Parálisis, Enlodado
Debilidades: Agua
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Látigo Lengua
Hábitat: Volcán, Llanos Arenosos
ZINOGRE
Especie: Pelagus
Elemento/s: Trueno
Plaga/s: Trueno Plaga
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Voto Rayo
Hábitat: Picos Montañosos, Isla Desierta
LAGIACRUS
Especie: Leviathan
Elemento/s: Trueno, Agua
Plaga/s: Plaga Agua, Plaga Trueno
Debilidades: Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Estallido Relámpago
Hábitat: Isla Desierta y Bosque Inundado
LAGIACRUS DE MARFIL
Especie: Leviathan
Elemento/s: Trueno, Agua
Plaga/s: Plaga Trueno
Debilidades: Fuego, Dragón
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Bola Trueno
Hábitat: Isla Desierta y Bosque Inundado
LAGIACRUS ABISAL
Especie: Leviathan
Elemento/s: Trueno
Plaga/s: Parálisis
Debilidades: Dragón
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Látigo Remolino
Hábitat: Ruinas Submarinas
LAGOMBI
Especie: Pelagus
Elemento/s: Hielo
Plaga/s: Plaga Hielo
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Lanzamiento de Nieve
Hábitat: Tundra
NARGACUGA
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Ninguno
Debilidades: Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Azote
Hábitat: Bosque Inundado, Isla Desierta, Picos de Montaña
NARGACUGA JADE
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Aturdir
Debilidades: Trueno, Fuego
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Látigo de doble cola
Hábitat: Bosque Inundado, Isla Desierta, Picos de Montaña
NARGACUGA LUCIENTE
Especie: Wyvern Volador
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Veneno
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Púas Venenosas
Hábitat: Torre 3 (Antigua Torre)
NIBELSNARF
Especie: Leviathan
Elemento/s: Ninguno
Plaga/s: Agua
Debilidades: Hielo, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Torbellino
Hábitat: Llanos Arenosos
PLESIOTH
Especie: Piscine Wyvern
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Agua Plaga, Sueño
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: -
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado
PLESIOTH VERDE
Especie: Piscine Wyvern
Elemento/s: Agua
Plaga/s: Sueño
Debilidades: Fuego, Trueno
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Explosión acuática
Hábitat: Isla Desierta, Bosque Inundado
QURUPECO
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Fuego
Plaga/s: Fuego Plaga, Baja Defensa, Sueño
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Escupe Lava
Hábitat: Isla Desierta, Llanos Arenosos, Picos de Montaña
QURUPECO ROJO
Especie: Ave Wyvern
Elemento/s: Trueno
Plaga/s: Trueno Plaga, Aturdir Sueño
Debilidades: Hielo
Signo de debilidad: Cojera
Ataque: Canción Sueño, Destello Alado
Hábitat: Volcán, Bosque Inundado

TABLA DE DAÑOS RATHALOS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	75	70	60	0	15	15	20	35	100
Cuello	44	40	20	0	10	10	15	20	-
Vientre	44	40	15	0	5	5	20	10	-
Espalda	25	30	20	15	10	10	15	25	-
Alas	25	20	25	0	10	10	15	20	-
Patas	30	25	45	0	5	5	10	10	-
Cola	30	30	25	0	5	5	10	25	-

TABLA DE DAÑOS RATHALOS AZUL

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	70	65	55	0	10	15	10	20	100
Cuello	45	40	30	0	10	15	10	20	-
Vientre	45	40	70	0	10	15	10	10	-
Espalda	20	25	30	10	15	20	15	20	-
Alas	25	20	25	0	10	15	10	15	-
Patas	28	25	28	0	15	20	15	30	-
Cola	23	23	20	0	5	5	5	20	-
Punta de la cola	30	30	25	0	5	5	5	20	-

TABLA DE DAÑOS RATHALOS PLATEADO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	12	19	15	0	30	10	20	0	100
Cuello	24	24	18	0	20	5	15	0	-
Vientre	25	30	30	5	15	10	10	0	-
Espalda	55	50	30	5	20	5	15	0	-
Alas	44	44	25	0	25	10	15	0	-
Patas	35	35	45	0	10	5	10	0	-
Cola	21	18	15	0	10	5	5	0	-
Punta de la cola	24	24	22	0	10	5	10	0	-

TABLA DE DAÑOS RATHIAN

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	90	80	70	0	15	15	20	35	100
Cuello	40	40	40	0	10	10	15	20	-
Vientre	60	55	45	0	5	5	20	10	-
Espalda	24	30	30	15	10	10	15	25	-
Alas	24	20	25	0	10	10	15	20	-
Patas	44	40	45	0	5	5	10	10	-
Cola	30	30	25	0	5	5	10	25	-

TABLA DE DAÑOS RATHIAN ROSA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	55	50	45	0	10	10	15	25	100
Cuello	30	30	20	0	5	5	10	15	-
Vientre	70	60	60	0	5	5	20	10	-
Espalda	35	40	40	5	5	5	10	20	-
Alas	40	40	40	0	10	10	15	20	-
Patas	44	45	40	0	5	5	5	5	-
Cola	24	24	20	0	5	5	10	20	-
Punta de la cola	28	28	23	0	5	5	10	20	-

TABLA DE DAÑOS RATHIAN DORADO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	12	19	15	0	20	10	30	0	100
Cuello	24	24	18	0	15	5	20	0	-
Vientre	25	30	30	5	10	10	15	0	-
Espalda	55	50	30	5	15	5	20	0	-
Alas	44	44	25	0	15	10	25	0	-
Patas	35	35	45	0	10	5	10	0	-
Cola	21	18	15	0	5	5	10	0	-
Punta de la cola	24	24	22	0	10	5	10	0	-

TABLA DE DAÑOS LUDROTH REAL

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	42	50	50	20	0	10	15	5	100
Vientre	50	45	40	25	0	15	10	0	-
Melena	45	42	45	20	0	15	15	0	-
Espalda	30	45	30	30	0	10	10	5	-
Patas delanteras	30/23	35/27	25/20	15	0	15	10	0	-
Patas traseras	35/27	30/23	30/25	15	0	10	10	0	-
Cola	42	42	40	20	0	10	5	0	-

TABLA DE DAÑOS LUDROTH PÚRPURA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	36	45	50	15	0	5	10	5	100
Vientre	45	36	35	20	0	5	15	0	-
Melena	44	40	35	15	0	5	10	0	-
Espalda	30	45	25	30	0	5	15	5	-
Patas delanteras	24	30	20	10	0	5	10	0	-
Patas traseras	30	24	20	10	0	5	5	0	-
Cola	40	40	40	15	0	5	5	0	-

TABLA DE DAÑOS URAGAAN

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	19/55	20/50	10/40	0	40/20	20/30	5/15	30/35	100
Cuello	25	30	25	0	20	10	0	15	-
Espalda	22	24	10	0	15	10	0	15	-
Vientre	55	45	45	0	30	15	5	30	-
Patas delanteras	25	30	20	0	15	10	0	15	-
Patas traseras	25	30	20	0	15	10	0	15	-
Cola	35	30	25	0	25	10	0	20	-
Punta de la cola	22	24	10	0	35	15	5	25	-

TABLA DE DAÑOS URAGAAN ACERO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	19/55	20/50	10/40	0	40/20	20/30	5/15	30/35	100
Cuello	25	30	25	0	20	10	0	15	-
Espalda	22	24	10	0	15	10	0	15	-
Vientre	55	45	45	0	30	15	5	30	-
Patas delanteras	25	30	15	0	15	10	0	15	-
Patas traseras	30	30	15	0	15	10	0	15	-
Cola	35	30	25	0	25	10	0	20	-
Punta de la cola	22	24	10	0	35	15	5	25	-

TABLA DE DAÑOS VOLVIDON

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60	55	50	0	30	20	15	0	100
Cuerpo superior	45	45	35	0	20	15	10	0	-
Espalda superior	45	45	40	0	20	15	10	0	-
Espalda inferior	30	30	25	0	15	10	10	0	-
Patas delanteras	40	30	30	0	10	5	5	0	-
Vientre/Patas traseras	36	36	20	0	10	10	5	0	-
Ataque rodar	80	80	10	0	0	0	0	0	-

TABLA DE DAÑOS ZINOGRE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45/60	50/65	60/70	15/20	20/25	20/30	0	5/15	100/120
Cuerpo	25/36	25/30	35/40	5	5	5/10	0	5	-
Espalda	40/50	36/50	30/35	10/15	15	15/20	0	5	-
Patas delanteras	24/36	30/36	25/35	5/10	5/15	10/15	5	5	-
Patas traseras	36/40	35/40	35/45	5/12	5/15	10/15	0	5	-
Hombros/muslos	30/36	30/35	30/40	5	5	5/10	0	5	-
Cola	27	24	20	5	5	10	0	5	-
Punta de la cola	21	15	10	10	10	15	0	5	-

TABLA DE DAÑOS LAGIACRUS

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	40	40	40	15	0	5	0	5	100
Abdómen	45	40	35	20	0	10	0	10	-
Cuerpo	35	35	20	15	0	5	0	5	-
Espalda	25	40	15	25	0	15	0	15	-
Patas	27	25	10	15	0	5	0	5	-
Cola	30	35	15	15	0	5	0	5	-

TABLA DE DAÑOS LAGIACRUS DE MARFIL

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	18	15	18	10	0	8	0	10	100
Abdómen	44	40	35	22	0	10	0	22	-
Cuerpo	35	35	30	20	0	10	0	20	-
Espalda	55	50	40	30	0	15	0	30	-
Patas frontales	25	28	25	18	0	5	0	18	-
Patas traseras	28	32	27	18	0	5	0	18	-
Cola	38	43	45	20	0	8	0	20	-

TABLA DE DAÑOS LAGIACRUS ABISAL

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	15	15	18	20	0	5	0	35	100
Abdómen	45	40	35	15	0	10	0	20	-
Cuerpo	35	35	20	10	0	5	0	15	-
Espalda	25	40	15	20	0	15	0	25	-
Patas	27	25	10	10	0	5	0	15	-
Cola	30	35	15	10	0	5	0	15	-

TABLA DE DAÑOS LAGOMBI

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45	45	50	40	0	0	20	0	100
Cuerpo superior	44	44	40	30	0	0	15	0	-
Patas frontales	30	30	20	10	0	0	5	0	-
Vientre/ Patas traseras	35	35	20	10	0	0	5	0	-
Nalgas	50	50	35	20	0	0	10	0	-

TABLA DE DAÑOS NARGACUGA

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	50/55	50/55	55/60	20	10	15	25/30	15	100
Cuello/Espalda	36	40	30	15	5	5	15	10	-
Vientre	25	25	30	5	0	0	5	5	-
Hoja del ala	20	20	20	25	5	10	35	15	-
Patas delanteras	30	30	25	5	5	5	10	10	-
Patas traseras	30	30	35	10	0	0	15	5	-
Cola	36	36	25	5	0	0	10/15	10	-
Punta de la Cola	24	24	30	25	5	10	30	10	-

TABLA DE DAÑOS NARGACUGA JADE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60/65	60/65	65/70	20	10	15	25/30	15	100/120
Cuello/Espalda	35	35	30	15	5	5	15/20	10	-
Vientre	25	25	30	5	0	0	5	5	-
Hoja del ala	20	20	20	25	5	10	35	15	-
Patas delanteras	24	24	25	5	5	5	10/15	10	-
Patas traseras	30	30	35	10/15	0	0	15/20	5	-
Cola	35	30	25	5/10	0	0	10/15	10	-
Punta de la Cola	20/25	20/25	20/30	25	5	10	30	10	-

TABLA DE DAÑOS NARGACUGA LUCIENTE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	20/27	20/27	20/27	5	10	20	0	15	100/130
Cuello/Espalda	25	25	25	5	10	15	0	10	-
Vientre	45	43	30	5	15	15	5	10	-
Hoja del ala	20	20	20	10	10	20	0	15	-
Patas delanteras	23	23	23	5	5	15	5	10	-
Patas traseras	38	38	30	5	10	15	0	10	-
Cola	43	45	40	5	10	20	5	10	-
Punta de la Cola	60/76	55/69	60/65	5	10	10	5	10	-

TABLA DE DAÑOS NIBELSNARF

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	24	26	20	0	15	15	10	5	100
Nariz	45	45	50	0	10	30	15	5	100
Branquias	45	45	50	0	10	15	15	5	-
Boca	60	60	60	0	10	10	10	5	-
Cuerpo/Cola	26/31	24/29	24/29	0	10	15	15	5	-
Viente	36/50	30/50	30/40	0	10	20	25	5	-
Espalda	36/41	30/35	40/45	0	15	20	15	5	-
Patas	30	30	30	0	5	10	10	5	-

TABLA DE DAÑOS PLESIOTH

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	45	50	30	15	0	5	20	5	100
Cuello	30	30	35	15	0	5	25	5	-
Vientre	50	45	50	20	0	5	20	5	-
Espalda	22	22	25	20	0	5	25	5	-
Alas	25	25	30	25	0	5	25	5	-
Patas	32	38	35	15	0	5	15	5	-
Cola	30	24	45	20	0	5	25	5	-

TABLA DE DAÑOS PLESIOTH VERDE

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	40	45	40	15	0	5	20	5	100
Cuello	30	30	35	15	0	5	25	5	-
Vientre	45	50	45	20	0	5	20	5	-
Espalda	22	22	25	20	0	5	25	5	-
Alas	25	25	30	25	0	5	25	5	-
Patas	32	38	35	15	0	5	15	5	-
Cola	45	24	35	20	0	5	25	5	-

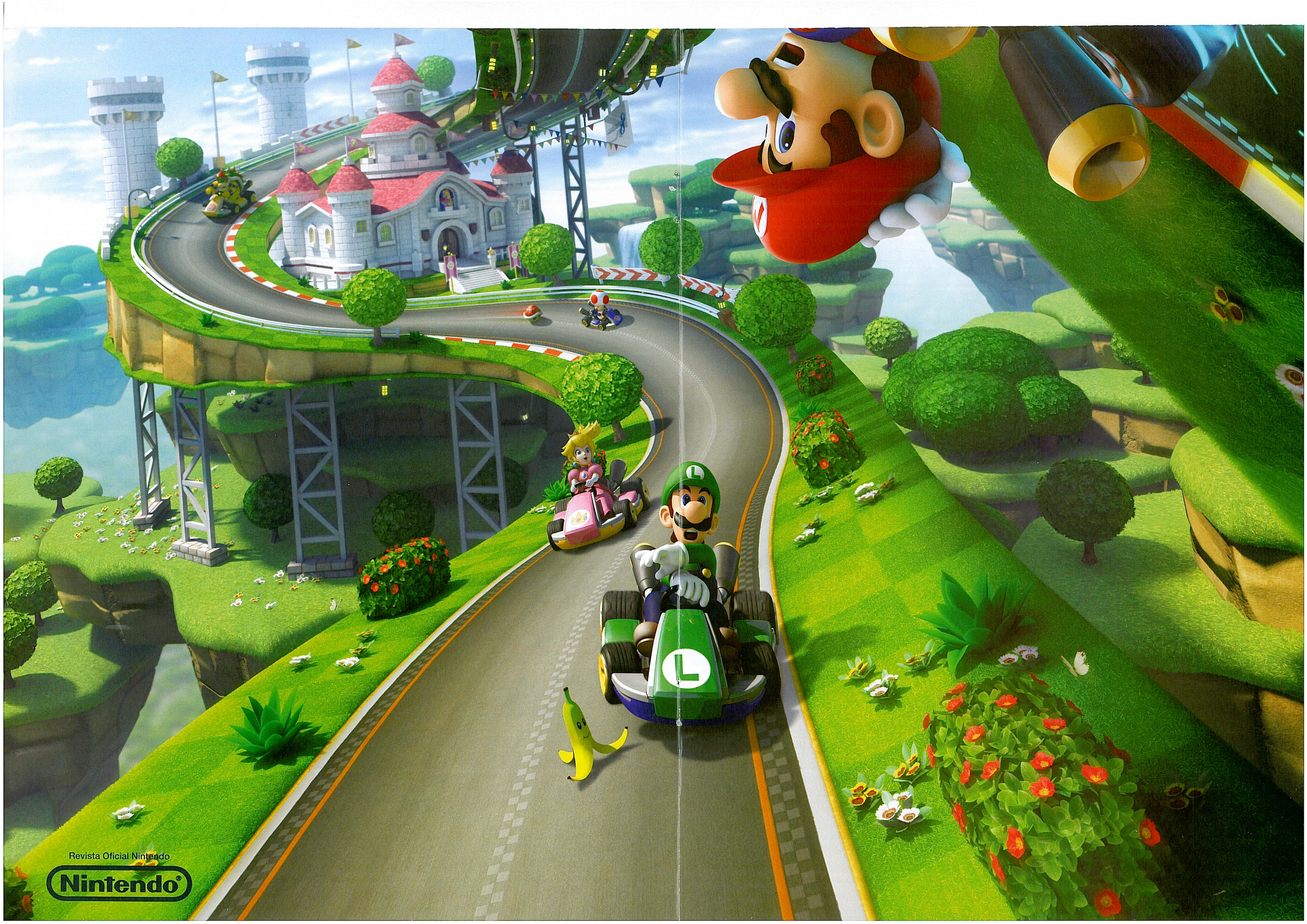
TABLA DE DAÑOS QURUPECO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	70	90	60	10	25	35	15	5	100
Abdómen	60	55	70	5	15	20	10	0	-
Cuerpo	60	50	50	5	15	15	10	0	-
Ala (pedernal)	24	24	30	10	25	35	15	0	-
Ala (interior)	40	40	30	5	10	15	5	10	-
Ala (exterior)	36	36	30	5	10	15	5	10	-
Pierna	40	40	40	5	10	15	10	0	-
Cola	40	30	30	5	15	20	10	10	-

TABLA DE DAÑOS QURUPECO ROJO

Zona	Corte	Impacto	Bala	Fuego	Agua	Hielo	Trueno	Dragón	Mareo
Cabeza	60	70	60	20	10	30	0	5	100
Abdómen	50	40	70	15	5	20	0	0	-
Cuerpo	50	40	40	10	5	15	0	0	-
Ala (pedernal)	21	21	30	15	15	30	0	0	-
Ala (interior)	40	40	30	10	5	15	0	10	-
Ala (exterior)	35	35	30	10	5	15	0	10	-
Pierna	40	40	40	10	5	10	0	0	-
Cola	40	30	30	15	15	20	0	10	-


Revista Oficial Nintendo
Nintendo
TM, ® and the Wii U Logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

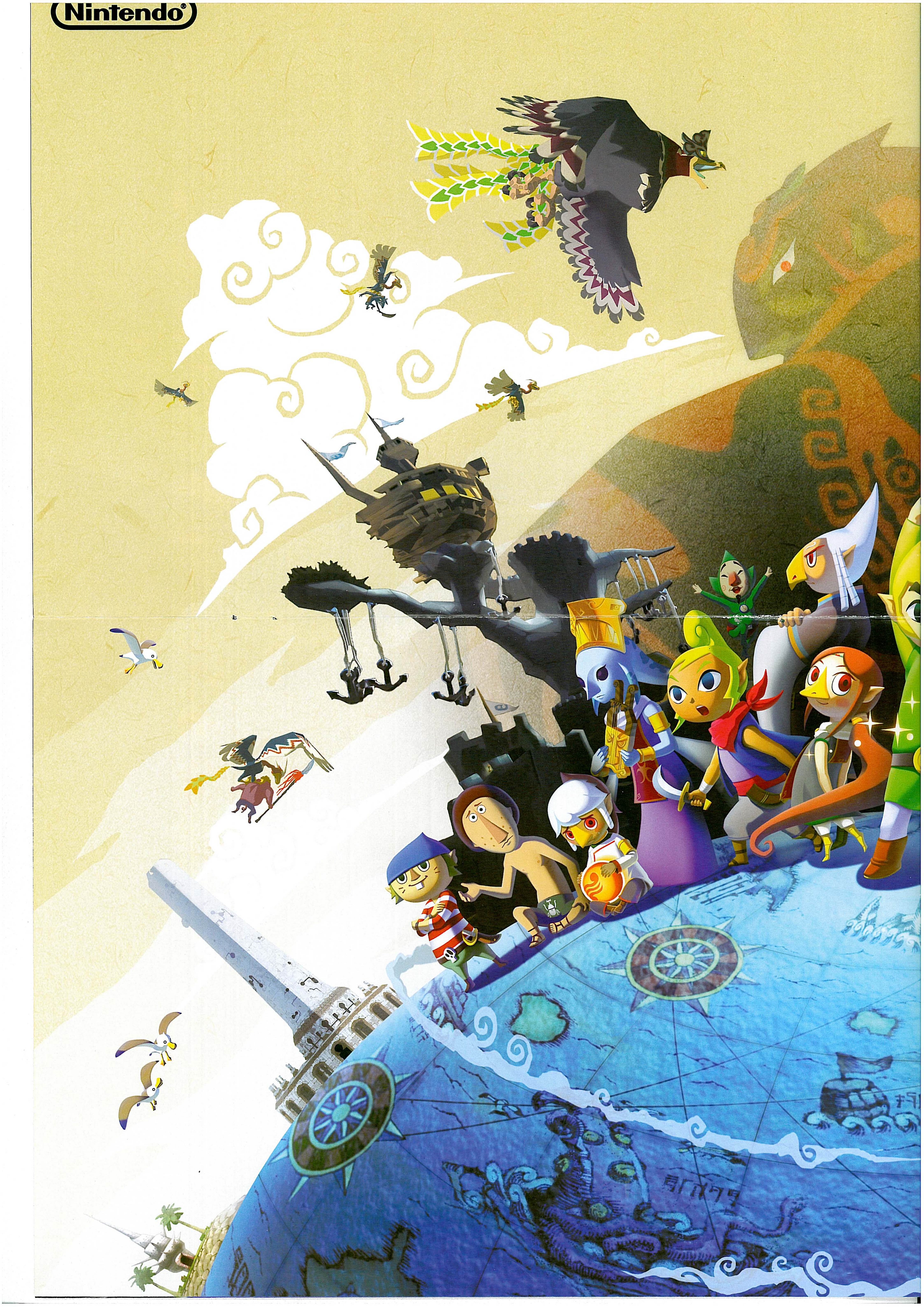

Revista Oficial Nintendo
Nintendo

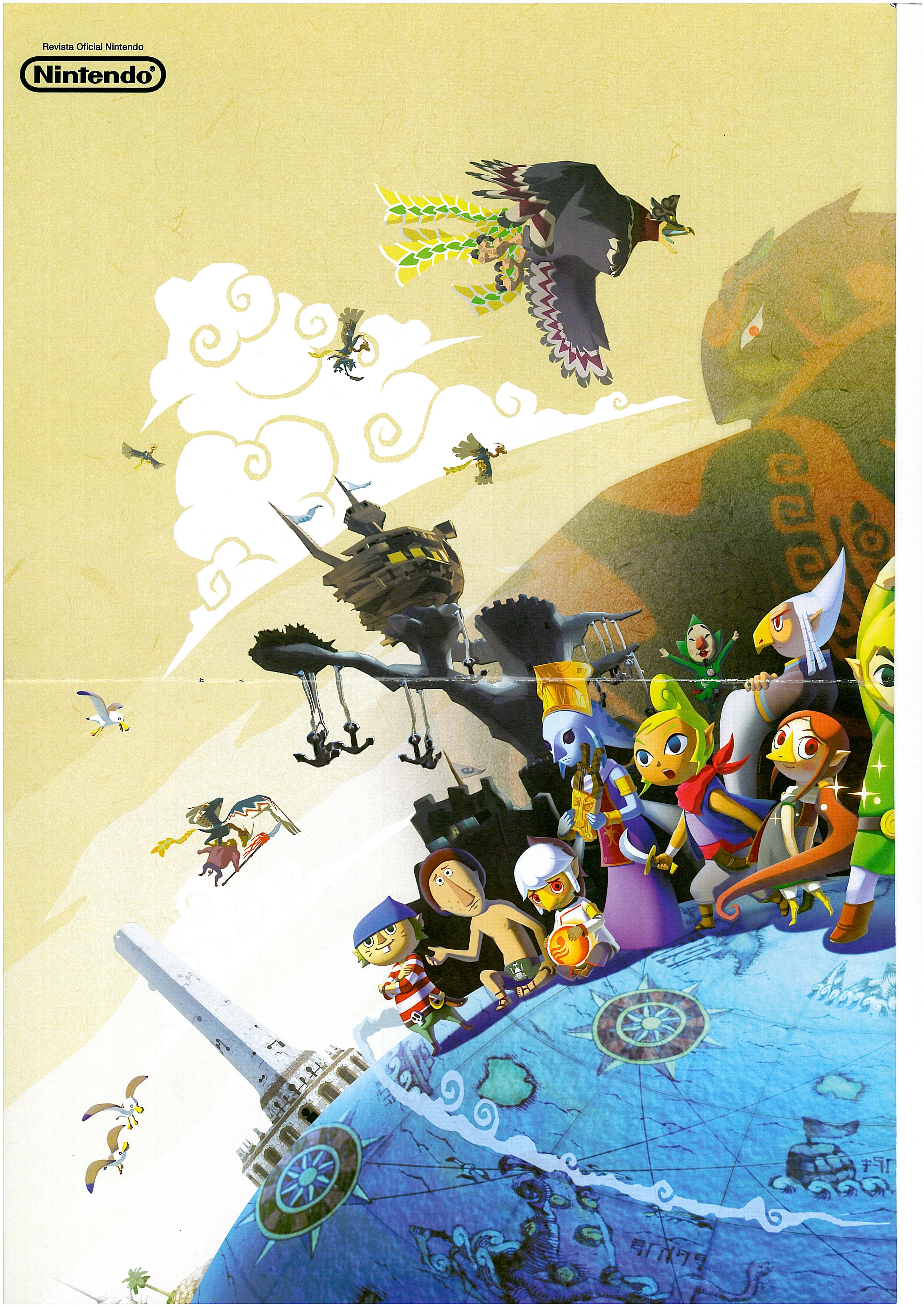

MARIOKART 8™


MARIOKART 8™


THE LEGEND OF
ZELDA™
the windwaker
HD


THE LEGEND OF
ZELDA
the Wind Waker
HD
TM, ® and the Wii U Logo are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.


Nintendo


Revista Oficial Nintendo
Nintendo